

PEŁNE WERSJE GIER POLSKIE INSTRUKCJE! PEŁNE WERSJE GIER

# 3CD • Virtua Fighter (karate) • Chasm: The Rift (FPP)

TYLKO 18,50 zł

INDEX: 334561  
ISSN: 1426-2916

Numer 09/2001 (64) Wrzesień 2001  
Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

## CD-ACTION

*Operation Flashpoint*  
*Myst III: Exile*  
*Independence War 2*

W NUMERZE NIESPODZIANKA - PLAN LEKCJI GRATIS!!!



ORYGINAŁY TAŃSZE  
NIŻ PIRATY

TRAFFIC  
GIANT GOLD  
TYLKO  
za 29,90 !

Czytaj na następnej stronie

nowy  
Komunikator



kontakt



Byliśmy tam:

Polski turniej CS  
FIFA 2002 w Paryżu



09

# TRAFFIC GIANT GOLD za 29,90!



Traffic Giant Gold to wciągająca gra ekonomiczna, w której pokierujesz rozwojem firmy komunikacyjnej. Musisz wyprzedzić konkurencję poprzez zapewnienie lepiej funkcjonującej sieci połączeń komunikacji miejskiej. Swój cel osiągniesz dzięki takim środkom transportu jak autobusy, tramwaje, kolejki magnetyczne, pociągi oraz wiele innych. Tętniące życiem, nowoczesne miasta zostały wykonane z najwyższą precyzją, a życie toczące się na ulicach oraz rosnąca populacja sprawia wrażenie prawdziwej metropolii. Dzięki prostej obsłudze oraz intuicyjnym interfejsom, gra w Traffic Giant Gold staje się prawdziwą przyjemnością.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy największych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielcości (nawet do 1280 x 1024) wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolej miejskiej kończąc • zmienne populacja, dzięki której miasto lętni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.



Patronat medialny

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce

2000 JoWood Productions SoftwareAG, Wszelkie prawa zastrzeżone.

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce

2000 JoWood Productions SoftwareAG, Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zamów grę TRAFFIC GIANT GOLD z dostawą do domu:  
tel.: (0-22) 519 69 19, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Extra Gra w Internecie  
[www.extragra.com](http://www.extragra.com)  
Najświeższe informacje o projekcie  
Extra Gra, ZAJRZYJ!

Oryginalna gra TRAFFIC GIANT GOLD w polskiej wersji językowej  
29,90 złotych



Kartonowe  
pułapka,  
w którym  
po złożeniu  
możesz  
przechowywać  
grę

Płyta CD  
z grą  
TRAFFIC  
GIANT  
po polsku



Płyta CD z dodatkiem  
TRAFFIC GIANT - Dodatkowe  
Misje po polsku

Instrukcja odsłaniająca  
tajniki rozgrywki

TRAFFIC GIANT GOLD  
=  
Traffic Giant  
+  
Traffic Giant  
Dodatkowe Misje

Magazyn  
z ciekawymi  
informacjami  
o grze oraz  
wkładkami  
do płyt

## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Traffic Giant Gold - doskonała gra ekonomiczna symulująca życie wielkich metropolii. Poprzyc naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 7 sierpnia kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

# JUŻ W SPRZEDAŻY

# Rozważania na tematy ogólne



**M**iesiąc temu w alegorycznej formie dawaliśmy czytelnikom do zrozumienia, że oczekują ich gorące wakacje - i to bynajmniej nie dlatego, że za oknem 30-stopniowe upały (prawdę mówiąc, gdy piszemy te słowa, za oknem nie ma więcej jak 20...). Pamiętacie - czas komety, czas recesji, czas zmian. I stało się! Niektórzy pewnie już wiedzą - ale częściej nadal pozostaje w błogiej nieświadomości, że czasopismo Reset należy już do historii. Wspominamy o tym (wbrew temu, co się niektórym wydaje) bez skrytego uśmiechu. Raz, że CDA i Reset nigdy nie były sobie wrogie. Dwa, że zawodowa dziennikarska solidarność nie pozwala cieszyć się cudzym nieszczerściem. W końcu wszyscy jedziemy na tym samym wózku. Trzy, że Reset jest pierwszym, ale zapewne nie ostatnim pismem, które w ciągu paru miesięcy pożegna się z czytelnikami...

Ale zmieńmy temat i tonację. W końcu, jakby nie patrzeć, przed nami jest jeszcze całkiem solidny kawałek wakacji. A to czas radości i relaksu; czas, gdy "wszystko się może zdarzyć". I u was - i u nas. U nas (prawdę mówiąc) to JUŻ się dzieje. Pilnie wczytujemy się w masę waszych opinii na temat akcji "mniej czytania, więcej grania". Zajście, ciekawa to lektura. I bardzo poucząca. Możemy obiecać, że już za miesiąc poznacie WSZYSTKIE efekty tej lawiny listów, którą nas zasypaliście.

Co nie oznacza, że w tym numerze CDA nic się nie zdarzyło. Wprost przeciwnie. Już miesiąc temu wspominaliśmy, że zamierzamy zmienić nieco profil CDA. Oto pierwsza zapowiadana zmiana: od tego numeru nie będzie już rozmaitych (a tłumaczonych z angielskiego) porad. Co nie znaczy, że w ogóle rezygnujemy z tej części CDA. Nie. Ale na pewno porad będzie mniej i niekoniecznie w każdym numerze CDA. Chcemy też, by w całości (lub chociaż ogromnej większości) były tworzone przez polskich autorów. Napiszcie, jak się wam to podoba?

Ponieważ przyroda próżni nie lubi, to miejsce dotąd zajmowane przez poradniki zostanie zapelnione głównie materiałami związanymi z grami. I nie chodzi o to, że po prostu dołożymy więcej recenzji. Mamy nieco ambitniejsze plany. Chcemy pisać więcej o grach - na najróżniejsze sposoby. Nie będziemy dziś odkrywać wszystkich kart - sami wkrótce (już w przyszłym numerze) zobaczycie, co przez to rozumiemy.

Lojalnie ostrzegamy też, że nie jest to koniec niespodzianek, które dla was szukujemy. Wkrótce następne. No cóż, sami wiecie, że lubimy was zaskakiwać. Jest to poniekąd naszą tradycją. I zwykle są to przyjemne niespodzianki, więc spokojnie, ludziska, spokojnie. Będzie dobrze.

Poświęćmy teraz chwilę na szybki przegląd tego, co spotkacie w tym numerze. Myślmy, że warto polecić waszej uwadze recenzję Operation Flashpoint (gra jak huragan wdarła się na listy przebojów). Stoczyliśmy heroicznego pojedynku, by dorwać dla was tę gierkę do tego numeru pisma. W użyciu były już wozy bojowe i helikoptery szturmowe, zanim ujrzaliśmy wysunięty z bunkra kij z zawieszonym na nim pułkietkiem zawierającym ten znakomity tytuł... Kosmicznego zachodu (dotarliśmy tam, gdzie nie dotarł dotąd żaden człowiek... z Polski) wymagało też zdobycie Independence War 2 - niesamowitego kosmicznego symulatora lotu. Żeby zaś dorwać na czas Alone in the Dark IV, przeżyliśmy prawdziwy horror. No cóż - trzeba umieć sobie radzić w każdej sytuacji, trzeba umieć wyskoczyć o krok przed resztą towarzystwa, zaskoczyć, wyprzedzić... My nazywamy to operatywnością. Niektórzy zaś wolą określenie "rabunkowa polityka".

Nie zamierzamy się tu użalać czy biadolić na czas, recesję, konkurencję itd. Problemy są po to, by je przewyciązać, przeszkody zaś po to, by je brać - w pełnym biegu. Więc bieginiemy. Od ponad pięciu lat. I nie zamierzamy schodzić z bieżni. Mamy tylko nadzieję, że nadal będącie nam kibicować. Bo sami wiecie, że doping pomaga zawodnikom dać z siebie wszystko. Liczymy zatem, iż nr 10/2001 przywitacie tak, że wyrosną nam skrzydła. A oczekujecie go po 15.09 (naturalnie biercie poprawkę, że w niektóre rejony pismo dociera z kilkudniowym pośaniem).

Aha! Wiemy, że plan lekcji to nie najlepszy pomysł, w momencie gdy macie wakacje - lecz u nas już wrzesień. Sorry za to, że musicie sami go sobie wyciąć - z drugiej strony (a właściwie z trzeciej strony okładki CDA), przyda wam się trochę wysiłku fizycznego :).

Zapraszamy do lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

PS Redakcja CDA trzyma kciuki za wszystkich czytelników z Gdańskiem i okolicami dotkniętych powodzią. My wiemy, jak to jest... wiemy od lipca '97. Jesteśmy z wami! Dziękujemy też za wszystkie kartki z wakacyjnymi pozdrowieniami.



e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl  
www.cdaction.com.pl,  
www.futurenetwork.com.pl

Numer 64  
Wrzesień 2001

## REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zasił. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Lukasz Boneczol, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyskalski, Hubert Bariz, Paweł Muśiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczynski, Jakub Kominiarczuk

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta

Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

## WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.  
53-002 Wrocław, ul. Teatralna 25, tel./faks (0 71) 3412083  
e-mail: psfurmata@futurenetwork.com.pl

Były Redaktor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta

tel. (071) 34 120 83  
tel. (071) 34 218 41  
tel. (071) 34 203 16  
www. 101, 102, 116

Reklama Jacek Bednarski

tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 www. 104  
tel. komórkowy (0) 502 206383  
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwiński

tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 www. 102  
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76  
e-mail: kazimierz.serwinski@futurenetwork.com.pl

Biurowe reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak  
tel./faks (022) 6522637  
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuc  
tel. (071) 342 18 41 w.119  
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspakajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączą pasja. Naszym celem jest zaspakajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaspakajania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność i zadowolenie. Ta prosta strategia stworzyła jedną z najdynamiczniej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencję na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson

Chief Executive Greg Ingham

Chief Operating Officer Colin Morrison

Tel +44 1225 442244

www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath London Milan New York

Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network PLC, UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopismie nie mogą być w całości lub częściowo kopowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zaszyruje sobie prawa do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Alicja w Krainie Czarów

Reporter

Tell Me More - francuski

The Executive - angielski w biznesie

Canon BJ-C50 i S4500

Creative GeForce2 PRO i GeForce3

Genius Flight 2000 i Flight 2000 Digital

HP Officejet v40

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Techologies Trackball Mouse

X-Techologies XT 206A i Ergophone

Yamaha YPG-235

Zawartość Cover CD

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Techologies Trackball Mouse

X-Techologies XT 206A i Ergophone

Yamaha YPG-235

Zawartość CD

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Techologies Trackball Mouse

X-Techologies XT 206A i Ergophone

Yamaha YPG-235

Zawartość Cover CD

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Techologies Trackball Mouse

X-Techologies XT 206A i Ergophone

Yamaha YPG-235

Zawartość CD

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Techologies Trackball Mouse

X-Techologies XT 206A i Ergophone

Yamaha YPG-235

Zawartość CD

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Techologies Trackball Mouse

X-Techologies XT 206A i Ergophone

Yamaha YPG-235

Zawartość CD

Intellinet PC Network Sharking Kit

OKI DP-5000

PowerColor Kyro II

Rockfire RacingStar Vibra

TDK CyClone AI-241040X

X-Techologies Trackball Mouse

X-Techologies XT 206A i Ergophone

Yamaha YPG-

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora do działania.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchom to prostą i szybką,

## Chasm: The Rift

(MegaMedia Corp)

Wymagania minimalne: P90, 16 MB RAM, Win 9x/DOS, DirectX, 75 MB na HDD  
Wymagania sugerowane: P166, 32 MB RAM

Rodzaj: shooter FPP

Data premiery: 10'97

Recenzja w CDA: 12'97

Ocena w CDA: 8

PEŁNA  
WERSJA



Opis: dość krwisty FPP w klimatach Blooda - z dynamiczną akcją przenoszącą nas w różne miejsca i czasy. Przyjdzie się zmierzyć tak ze stworami z północnej mitologii, jak i współczesnymi żołnierzami. O bosach nie wspominając. Warto też zauważyc, że bohater nosi imię... Conan.

Tipsy - patrz strona 146.

## Virtua Fighter PC

(Sega)

PEŁNA  
WERSJA

Minimalne wymagania: P90, 8 MB RAM, Win 95

Wymagania sugerowane: P66, 16 MB

Rodzaj: gra karate w 3D

Data premiery: okolice 1996

Multiplay: 2 osoby na jednym kompie naraz

Kontrola: joy, klawiatura



Instrukcja w numerze.  
Pełna wersja instrukcji w formacie  
.pdf na CD z grą.

## KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów(\*), które ukazały się dotąd na tamach CDA:

Timeshock	07/98	Plane Crazy	04/00
pinball		samolotowa ścieżka arcade	
FA/18 Hornet 3.0	08/98	Incoming	05/00
symulator lotu		rozbudowana gra akcji 3D (multishooter)	
Eastern Front	09/98	G-Police	06/00
strategia turowa		akcja w 3D (FPP/TPP) + symulacja lotu	
Flying Corps	10/98	Fallout 2	07/00
symulator lotu (I wojna)		sequel GIGAHITU RPG (też gigahit :))	
Alone in the Dark 3	11/98	Croc: Legends...	08/00
przygodówka 3D		zabawna platformówka w 3D	
GT Racing'97	12/98	Ultim@te Race Pro	09/00
symulator jazdy		symulator jazdy samochodem	
Prisoner of Ice	01/99	M.A.X. 2	10/00
przygodówka (horror)		rozbudowany RTS	
Motor Mash	02/99	MIG Alley	11/00
zręcznościówka + samochody		symulator lotu myśliwów	
FX Fighter Turbo	03/99	Big Race USA	12/00
karate		pinball	
Spec Ops	04/99	Int. Rally Championship	12/00
komandosi w 3D; akcja i nie tylko		samochodówka	
Prost GP	04/99	Total Annihilation	01/01
Formula 1		znakomity RTS (2CD)	
Dark Colony	05/99	Heroes of Might & Magic	02/01
RTS w realiach s.f.		kultowa turowa strategia fantasy	
Stonekeep	06/99	Army Men	03/01
RPG (klasyka)		akcja + elementy strategii	
Wacki	07/99	Unreal	04/01
przygodówka po polsku		GIGAHIT z gatunku FPP	
Die Hard Trilogy	08/99	Dark Vengeance	05/01
akcja, strzelanie, jeźdzenie		akcja w TPP, w klimatach Heretica 2	
Fallout	09/99	V-Rally Championship	06/01
GIGAHIT w kategorii RPG		samochodówka	
EarthSiege 2	10/99	F-22 TAW	07/01
symulacja Mechów		symulator lotu	
Magic Music Maker 2.0	11/99	Exterminacja	07/01
program do tworzenia muzyki		RTS po polsku	
Earth 2140 PL SE	12/99	GTA	08/01
doskonały RTS (po polsku!)		symulator gangstera w konwencji arcade	
Motorhead	01/00	101 Airborne	08/01
świetna samochodówka!		turowa symulacja oddziału żołnierzy (II wojna)	
Shogo: MAD	02/00	Virtua Fighter	08/01
znana gra FPP		KULTOWA gra karate	
Actua Soccer 3	03/00	Chasm: the Rift	08/01
pilka nożna (symulacja)		shooter FPP	

## Jekyll & Hyde



(Cryo)

Wymagania: P2-400, 64 MB RAM, Win 9x/00, DirectX 8, wskazany akcelerator

Demo zajmuje 94 MB. Akcja w 3D z elementami horroru i na motywach (luźnych!) słynnej powieści Stevensonego. Ciekawa - taka "brudna" - grafika. Około 100 MB na HDD.



### Klawiszologia

Kursory - poruszanie się [Shift] + kursor - bieg

Kursor w góre - wspinanie się

[Spacja] - skok

[Enter] - akcja/aktywacja przedmiotu

[CTRL] - atak

[Q/S/C] - kamery

[I] - inventory

[Spacja] (w inventory) - wybierz przedmiot

[Enter] (w inventory) - odznacz przedmiot

[Esc] - menu

[Enter] - wybór opcji w menu

## Avernum 2

(Spiderweb Software)

Wymagania: P166, 32 MB, Win 9x, DirectX

cRPG o epickim rozmachu. W demie, zajmującym 37 MB, znajduje się m.in. 25 miast i lochów itd.

Jeśli będziesz miał problemy z grą - naciśnij [F1]. Uruchomisz tutorial i podpowiedzi.



## X-ISLE: Dinosaurs Island



(Crytek Studios)

Wymagania: P-266, 64 MB, Windows 9x, GeForce 1-3

Hm. Trochę gra, trochę program edukacyjny w 3D... dla fanów dinozaurów. W każdym razie wygląda bardzo efektownie. Tym bardziej że wykorzystuje możliwości GeForce 3... Możemy zwiedzić wyspę opanowaną przez dinozaury. Demo uruchamiamy w kilku możliwych trybach (szczególnie zobaczyć po odpaleniu setupu). Demo zajmuje blisko 90 MB na HDD. Długo się rozpakowuje... Ale wrażenia wizualne są NIESAMOWITE. A muzyka niewiele gorsza.

**UWAGA!** Demo NIE DZIAŁA na kartach innych niż GeForce!



### Klawiszologia

Użyj kurSORÓW do poruszania się. Naciśnij spację, gdy jesteś w pobliżu wody. Klawisz [X] przyda się przy spotkaniu z T-Rexem (naciśnij też [F1]) i Brachiozaurem (naciśnij [F2]). [Esc] - pa, pa. [F12] - screenshots.

## Thandor - Invasion



(Planet 4)

Wymagania: P266, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x

RTS w 3D z akcją osadzoną na powierzchni obcej planety. Demo (32 MB na HDD) oferuje 1 kampanię i 2 misje solo-we.



**Bacteria**

(Net Games)



Wymagania: P266, 32 MB, Winx, akcelerator

Ostra nawalanka - znajdujemy się w przyszłościowym pojeździe, poruszającym się... WEWNĄTRZ ludzkiego ciała (naturalnie po zminiaturyzowaniu). Musisz zniszczyć wirusy atakujące ten organizm. Demo zajmuje ok. 100 MB na HDD. W dokumentacji znajdziesz dokładną instrukcję. Coś dla fanów (tatuaży?) filmu Fantastic Voyage lub Interkosmos (o ile ktoś go jeszcze pamięta?).

**Klawiszologia**

Kursory lub W/S/A/D - sterowanie  
Myszka - wyznaczanie kierunku ruchu  
[LMB] - ognia z HX-4  
[Shift] - odpalenie "załadowanej" torpedy  
[Spacja] - namierzanie wroga  
[E] - emitowanie fali ECM  
[P] - pauza  
[H] - ukrywa kokpit  
[F1-F8] - systemy broni  
[1-6] - użbrajanie torped  
[Print Scr] - zgrywanie obrazka

**Anachronox**

(Eidos Interactive)

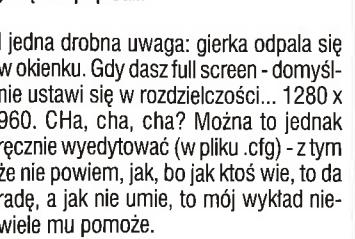


Wymagania: PII 266, 64 MB RAM, 12 MB akcelerator z OpenGL i DirectX. Win 9x/Me

Noo... siekierzaste demo dla fanów... hm... gier akcji, przygodówek i cRPG w 3D (gra oparta na zmodyfikowanym engine'u Quake'a 2). Co więcej, nie jest to świat fantasy - działały w otoczeniu współczesnej i przyszłościowej technologii. Ale jak zawsze - idzie o powstrzymanie zł i ocalenie świata. :) Kierując postacią byłego prywatnego detektywa, zgłębiamy tajemnice miasta zbudowanego przez Obcych. Widok tpp, wspaniałe efekty, walka w trybie turowym, po prostu dobra zabawa.



Demo zajmuje około 100 MB na HDD (dość długo trwa rozpakowywanie - najpierw do Tempa, dopiero potem następuje właściwa instalacja). Ogólnie czad i odlot, moim zdaniem. Niestety, jeśli idzie o klawiszologię itd., to twórcy się nie popisali.

**Speed Thief**

(Incagold)



Wymagania: P266, 32 MB, Win 9x, akcelerator

Woooowwww!!! Ekstra!!! Uwaga! Jesteś złodziejem samochodów. Właśnie ukradłeś... (mo-



żesz wybrać co - sporo tegó) i musisz zwiąć policję, zasuwając po ulicach miasta. A że dużo tam pojazdów, to musisz się nieźle napocíć, by nie zaliczyć "czółki". Tym bardziej że tu jak w życiu - raz porządnie w coś stukniesz i samochód na złom, a ty do kicia. A do tego ekstragrafika, dużo speechów i jakiś taki... klimat. Nie przepadam za samochodówkami, a ta mnie wzięła... i to jak! 1 dostępna trasa. Demo zajmuje 35 MB na HDD. PS. Ale Gemini nie podziela mego zachwytu.

**Intensity XS**

(Midnight Synergy)



Wymagania: P133, 32 MB, Win 9x, DirectX

Arcade'owa strzelanka - sterujemy kosmicznym pojazdem (widok z boku). Z prawej krawędzi ekranu wylatują chmara nieprzyjaciół. Sterowanie odbywa się za pomocą myszki. Demo zajmuje 18 MB na HDD.

**Project Undead**

Wymagania: P266, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX, wskazany akcelerator

Idziesz naprzód po nawiedzonym domu i okolicach, kropisz z gusa w zombie (albo walisz nożem) itd. Demo zajmuje około 34 MB na HDD. Nie powala...

**Trainmaster 4x**

(TrainMaster)



Wymagania: P233, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Symulacja (dość skomplikowana) jazdy pociągiem (soalinowym). Niestety demo pozwala grać najwyżej 15 minut w jedną gierkę. A zajmuje jakieś 23 MB na HDD. Sterowanie? Ano, ogólnie mieszać kursorami, klawiszami funkcyjnymi i tymi nad kursorami. Autorom ponownie nie przyszło do głowy podać klawiszologii...



UWAGA! Po uruchomieniu dema i ustaleniu odpowiednich bajerków, idźcie do opcji FILE i wybierzcie polecenie LOAD & RUN TRACK FILE. A ponieważ jest cała jedna trasa do wyboru, to problemów nie przewiduję. :)

**PROGRAMY****DVD Genie 4.02**

Bardzo przydatny program dla posiadaczy napędów DVD. Umożliwia dokonywanie zmian niektórych parametrów odtwarzania tego rodzaju płyt.

**Mac Afee virus scan 5.21**

Najnowsza wersja doskonałego programu antywirusowego.

**Kontakt**

Nowy program typu instant messaging - jego wielkim atutem jest to, że potrafi do nas przemówić (dosłownie przemówić) w naszym ojczystym języku.

**System Syntezy Mowy**

Jest to tak zwany serwer syntezy mowy w języku polskim - wykorzystują go takie programy jak Kontakt oraz Wpinacz.

**Supetelek NxG 1.0.0**

Jak głosi reklama tego programu - już nigdy o niczym nie zapomnisz, czyli program do przypominania o ważnych datach oraz spotkaniach.

**Windows Media Player 7**

Bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimedialna. Pod Windows 9.X/2000/NT.

**DirectX 8.0**

Najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.

**Mach Force**

(Ndaw Int.)

Wymagania: P233, 32 MB RAM, wskazany akcelerator

Taka ląpanina, udającą, że jest symulatorem lotu. Kilka myśliwców (przyszłościowych) do wyboru - no i tubu-dubu. Całość zajmuje 14

MB. Wymagania sprzętowe traktuje w przybliżeniu - autorzy nie byli łaskawi ani tego, ani klawiszologii... ani niczego. No cóż... Demo oferuje 2 mapy, 2 myśliwce i jedną muzyzkę mp3. Sterowanie? Kursory, [spacja] - tyle obcykalem.

**Pool Wars**

(Etiumsoft)



Wymagania: P2-300, 32 MB RAM, akcelerator, Win 9x/ME, DirectX

Hm... turowa gra strategiczna z udziałem dwu pleśni Duszków Bilardu. Ekhem... brzmi dziwnie, ale w sumie jest całkiem przyzwoita grą rzeczywiście-logiczną, która łączy bilard z elementami strategii (powiedzmy, jak go czy szachy

- naturalnie to bardzo szeroko ujęte podobieństwo). Do przejścia jest 5 plansz. Demo możesz odpalić 15 razy. Całe 8 MB na HDD, a zabawa niezła.

**The Sting**

Wymagania: P2-300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX 8, akcelerator 16 MB, minimum

Fajna - taka komiksowa gra akcji + przygodówka (zresztą w tym numerze CDA jest recenzja). Jesteś początkującym gangsterem w latach 50 i marzysz o wielkim skoku... Jeśli będziecie mieli kłopoty ze sterowaniem gra, to w katalogu z demem jest manual i tutorial. Demo zajmuje 80 MB na HDD.

**The Mystery of the Druids**

Wymagania: P200, 32 MB RAM, DirectX, wskazany akcelerator, Win 9x

**Open Kart**

Wymagania: P-266, 32 MB DirectX, Win 9x/ME, akcelerator

Wyścigi małych (ale wcale nie śmiesznych!) pojazdów, składających się z podwozia, silnika i kierowcy. :) Dostępny tryb arcade, a w nim możliwość edycji kardów (pojemność silnika), pogody, liczby okrążeń, pogody, liczby przeciwników. Nieźle wizualnie. Klawiszologia w opcjach. Zasadniczo wystarczą kursory, ale... lepiej sobie sprawdzić. :)

**EXTRAS**

Bonus 1 - to co zawsze: ikony, kursovy, screensavery, programy użytkowe, Na Luzie, tapety itp., itd.

Bonus 2 - dla graczy: tipsy, trainery, save'y, małe gierki itd. Tamże pełna instrukcja do gry 101 Airborne, po polsku.

Tawerna RPG - dla fanów gier i literatury RPG.

Action Mag - kącik dla myślących czytelników CDA. Tamże pod-działły poświęcone Star Wars, horrorom itp., itd.

Esensja - doskonały zin poświęcony literaturze s.f. i fantasy. Naturalnie po polsku.

Adventure Zone - dla fanów gier adventure, TPP...

FAQ - najczęstsze pytania do redakcji i nasze odpowiedzi na nie. Lektura obowiązkowa. :)

Sport Center - sport w grach i życiu realnym.

Pomocna Dłoń - wasze anonsy do Pomocnej Dłoni.

Emu Kouncil - kącik maniaków emulatorów.

RTS Area - dla fanów RTS-ów.

Stop Wypadkom - konkurs...

FPP Zone - nnnnooo! W końcu Blood wrócił z wakacji. :)

X-Files - no co ;). Nie można? W CDA nie będzie, ale na CD taki kącik może spokojnie zaistnieć.

**INDEKS DEM**

- Anachronox
- Avernum 2
- Bacteria
- Intensity XS
- Jekyll & Hyde
- Mach Force
- Mystery of the Druids
- Open Kart
- Pool Wars
- Project Undead
- Speed Thief
- Sting
- Thandor - Invasion
- Trainmaster 4x
- X-Isle: Dinosaurs Island

# VIRTUA FIGHTER - INSTRUKCJA

## 1. WYMAGANIA SPRZĘTOWE:

a) Minimalne: Pentium 90, 8 MB RAM, karta dźwiękowa zgodna z SB16  
b) Zalecane: Pentium 133, 16 MB RAM

## 2. INSTALACJA

Aby zainstalować Virtua Fightera, należy wrzucić płytę z grą do napędu, po czym uruchomi się autostart, który należy zignorować (wyłączyć - korzystając z niego nie instalujemy gry) i uruchomić zawartość płyty (np. wpisując literę CD ROM-u i dwukropki w "Uruchom" - np. "d:"). Po tym wystarczy już tylko znaleźć i uruchomić plik setup.exe i postępować zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie (należy tylko podać ścieżkę, gdzie ma zostać zainstalowana gra). Nie radzę instalować proponowanego przez grę DirectX 5. Gdy już szczęśliwie instalacja się zakończy, wystarczy wejść do paska zadań i odszukać ikonkę VF.

## 3. MENU

### Kilka opcji do wyboru:

**ARCADE** - najpopularniejsza, prosto z automatów. Wybieramy postać i walczymy z wszystkimi przeciwnikami pod rząd (sterowany przez komputer) aż do ukończenia gry. Gdy przez przypadek komputerowi zdzieli się wygrać, po walce gra pyta (i odlicza od 10 do 0), czy chcemy kontynuować. Działają tylko w trybie arcade.

**Continu** - ON/OFF ustalają, czy gracze będą miały możliwość kontynuacji po przegranej walce (w trybie arcade).

**Sound/Voice/Music Test** - trzeba coś tłumaczyć? Uruchamiamy testy, używając klawisza bloku bądź kopniaka.

**Record** - uruchomicie, żeby zobaczyć statystyki dla każdego fightera.

Reszta opcji dostępna jest w trakcie gry - po naciśnięciu odpowiednio (do włączenia i wyłączenia menu używamy tego samego przycisku):

a) F5, czyli ustawienie sterowania, nie trzeba nic tłumaczyć.

b) F6, czyli:

**Resolution** - dwie dostępne, nie ma sensu używać niższej, chyba że ktoś lubi gry retro.

**Model Textures** - oczywiście oznacza to ON, "kładąc" tym na zawodnikach bitmapy.

**Stage Texture** - jak wyżej, tylko dotyczy lokacji.

**Background** - można w trakcie gry zmienić grafikę otoczenia.

**Sound** - wiadomo.

**Motion** - ja, mówiąc szczerze, na moim sprzęcie różnice pomiędzy Fast i Smooth nie zauważylem, eksperymentując sami. Sugeriuję smooth.

**RANKING MODE** - jeśli chcecie się dowiedzieć, jak dobrzy jesteście, polecam uruchomienie tego trybu. Z początku wydaje się, że niczym się nie różni od zwykłego arcade, ale to oczywiście wrażenia błędne. Na grę w ranking mode nie wpływają żadne wcześniej zmienione opcje, walka odbywa się tylko na normalnym poziomie trudności, z ustawieniami wprost z automatu. Rozgrywka w tym trybie kończy się dopiero wtedy, gdy gracz przegrywa walkę (dwie rundy). Po zakończeniu gry ocenia styl walki, skuteczność, czas itd. I na tej podstawie wyświetla wynik wraz z jakąś miłą podpowiedź (np. "gdy stolisz blisko przeciwnika, postaraj się go zaskoczyć i wykonać rzut").

## 4. OPCJE

Celowo w poprzednim punkcie je ominałem, gdyż zasługują na większą uwagę. Po kolejnych:

**Life Gauge** - czyli jak odporna na ciosy ma być dana postać. Można sprawić, że postać sterowana przez komputer będzie ledwo trzymającą się na nogach anemikiem, gdy tymczasem gracz kierować będzie istnym Herkusem. Dla ambitnych: zróbcie odwrotnie! Gra nabiera wówczas barw! :) Poziom energii graczy zmienia się klawiszami im przypisanymi (czyli standardowo dla drugiego gracza) aż do ukończenia gry (np. wpisując literę CD ROM-u i dwukropki w "Uruchom" - np. "d:"). Po tym wystarczy już tylko znaleźć i uruchomić plik setup.exe i postępować zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie (należy tylko podać ścieżkę, gdzie ma zostać zainstalowana gra). Nie radzę instalować proponowanego przez grę DirectX 5. Gdy już szczęśliwie instalacja się zakończy, wystarczy wejść do paska zadań i odszukać ikonkę VF.

## 3. MENU

### Kilka opcji do wyboru:

**ARCADE** - najpopularniejsza, prosto z automatów. Wybieramy postać i walczymy z wszystkimi przeciwnikami pod rząd (sterowany przez komputer) aż do ukończenia gry. Gdy przez przypadek komputerowi zdzieli się wygrać, po walce gra pyta (i odlicza od 10 do 0), czy chcemy kontynuować. Działają tylko w trybie arcade.

**Continu** - ON/OFF ustalają, czy gracze będą miały możliwość kontynuacji po przegranej walce (w trybie arcade).

**Sound/Voice/Music Test** - trzeba coś tłumaczyć? Uruchamiamy testy, używając klawisza bloku bądź kopniaka.

**Record** - uruchomicie, żeby zobaczyć statystyki dla każdego fightera.

Reszta opcji dostępna jest w trakcie gry - po naciśnięciu odpowiednio (do włączenia i wyłączenia menu używamy tego samego przycisku):

a) F5, czyli ustawienie sterowania, nie trzeba nic tłumaczyć.

b) F6, czyli:

**Resolution** - dwie dostępne, nie ma sensu używać niższej, chyba że ktoś lubi gry retro.

**Model Textures** - oczywiście oznacza to ON, "kładąc" tym na zawodnikach bitmapy.

**Stage Texture** - jak wyżej, tylko dotyczy lokacji.

**Background** - można w trakcie gry zmienić grafikę otoczenia.

**Sound** - wiadomo.

**Motion** - ja, mówiąc szczerze, na moim sprzęcie różnice pomiędzy Fast i Smooth nie zauważylem, eksperymentując sami. Sugeriuję smooth.

**RANKING MODE** - jeśli chcecie się dowiedzieć, jak dobrzy jesteście, polecam uruchomienie tego trybu. Z początku wydaje się, że niczym się nie różni od zwykłego arcade, ale to oczywiście wrażenia błędne. Na grę w ranking mode nie wpływają żadne wcześniej zmienione opcje, walka odbywa się tylko na normalnym poziomie trudności, z ustawieniami wprost z automatu. Rozgrywka w tym trybie kończy się dopiero wtedy, gdy gracz przegrywa walkę (dwie rundy). Po zakończeniu gry ocenia styl walki, skuteczność, czas itd. I na tej podstawie wyświetla wynik wraz z jakąś miłą podpowiedź (np. "gdy stolisz blisko przeciwnika, postaraj się go zaskoczyć i wykonać rzut").

## 5. STANDARDOWE RUCHY

### Legenda:

P: do przodu;

T: do tyłu;

G: w górę;

D: w dół;

U: uderzenie;  
K: kopniak;  
B: blok.

Na przykład: **P P D+U** oznacza, że należy stukać dwa razy przed, a później naciągną RAZEM dół i uderzenie. Oczywiście im szybciej, tym lepiej.

**Szybko P P lub T T** - doskoc, uskok. **P P/T T** (przytrzyma za drugim razem) - bieg.

**U+B** - tylko blisko postaci, standardowy rzut (ma go każda, poza Akira, postać).

**D+P+K** - szybkie kopnięcie, działa także na kuczące postacie.

**U U U** - potrójne ręczne kombos (każdy, poza Akirą).

**GU, G+U lub G+U U** - naskoc na leżącego na ziemi przeciwnika (naciągną od razu po powaleniu na ziemię, bo zdąży wstać).

Natomiast jeśli to nasz zawodnik leży na ziemi w celu jak najszybszego wstania należy naciągnąć:

- (bardzo szybko) **P T** bądź **T P** - fighter wstanie prosto.

- (przytrzyma) **T** - "odfikowanie" (taki mój neologizm) od przeciwnika.

**B B** (sztywno) - odturnie się w bok.

- (przytrzyma) **G** - powstanie od razu na nogi poprzez podskok. :)

- (przytrzyma) **D+K K K** - powstanie z podcięciem (tylko gdy przeciwnik jest blisko).

**K K K** - powstanie z kopniakiem.

**B K B K B K** - przeturlanie się w bok i powstanie z kopniakiem.

Każda postać ma również wiele unikalnych ciosów specjalnych, które (nie wszyscy z powodu braku miejsca) podam w szóstym punkcie.

## 6. POSTACIE I KOMBOSY

### I. Jacky Bryant

Jacky to ulubiona postać graczy lubiących typowe walki arcade. Jest niezwykle szybki i silny, jego kombosy - mimo iż niezbyt długie - są zabójcze. Gdy trzeba, potrafi również rzucić przeciwnikowi. Walcząc nim, należy raczej trzymać się od przeciwnika dość daleko i wykorzystywać każdy moment opóźnienia (np. po wykonaniu niecelnego kombosu) wroga w celu wyprowadzenia choćby najskromniejszej kombinacji. Jego specjalnością są szczególnie dalekie kopnięcia.

**Ciosy:**

A) Przy małym podskoku (krótkie naciśnięcie G):

- U przy wznoszeniu się - uderzenie.

- K przy wznoszeniu się - nadepnięcie z hakiem.

- K przy opadaniu - prostre nadepnięcie.

B) Przy wielkim podskoku (długie naciśnięcie G):

- P U (przy wznoszeniu się) - uderzenie obiema rękami.

- K, identycznie jak u Jacky'ego - kopniak w powietrzu.

- P K (w powietrzu) - "kopnięcie smoka".

C) Atak na przeciwnika za plecami:

- Tak samo, jak u Jacky'ego.

D) Kombosy:

- (P+D) K K K (trzymając cały czas P+D)

- miłe dla oka i dość skuteczne kombos z trzech lekkich kopnięć.

- D K K (pierwsza dwa szybko) - podwójny kopniak.

- U U K - dwa razy ręka, raz nogi - nic dodatkowego, nic ująć.

- U U U K - zwykły kombos "ręczny", zakonczone uderzeniem kolanem.

- T B K - "gwiazda", równie skuteczna jak u brata.

- U U U T G K (sztywno) - kombo ręczne zakonczone gwiazdą (gorąco polecam!).

E) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- P P U - jak u Jacky'ego, "lamacz" karku.

D) Kombosy:

- U K - lekki cios ręką i kopniak z całym obrotem.  
- K K - klasyczny kombos z dwóch kopniaków.

- (bardzo szybko i płynnie) **TGK** - ja to nazywam "gwiazdą", zabójcze.

- P P K - silne kopnięcie, dobre na daleką odległość.  
- T T U - dwa uderzenia z obrotem.

- K+B - kopniak z pełnym obrotem.  
- T+U K - ręka z półobrotu i takiż kopniak.

- P+U - podbródzkowy i kopnięcie z półobrotu.

- U U T + U K - dwa prostre uderzenia, później trzecie z półobrotu i kopnięcie.

F) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- U+B - standardowy, ale skuteczny.  
- P P U - "lamacz karku".

- U+B (stojąc za plecami przeciwnika) - rozbicie głowy przeciwnika o ziemię.

G) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- U U K - standard, jak u Sary.

- U U U - ręka zakończona kopnięciem z półobrotu.

- T B K - "gwiazda".

- T T K - inny "uciekający" rodzaj "gwiazdy".

H) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- P+K+B - obrócenie przeciwnika.

- T+U - drugi najefektywniejszy rzut w grze, wybija przeciwnika wysoko w góre.

- T P U - rzadko używany, choć skuteczny..

- U+B (za plecami przeciwnika) - złapanie przeciwnika w pasie i przerzut.

I) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- P P U - średnidystansowy cios, tamie bloki!

- D+K+G - podcięcie.

- T G K - gwiazda.

- U U U T G K - jw. ale zakończone gwiazdą.

- U U U D + K - jw. ale zakończone podcięciem.

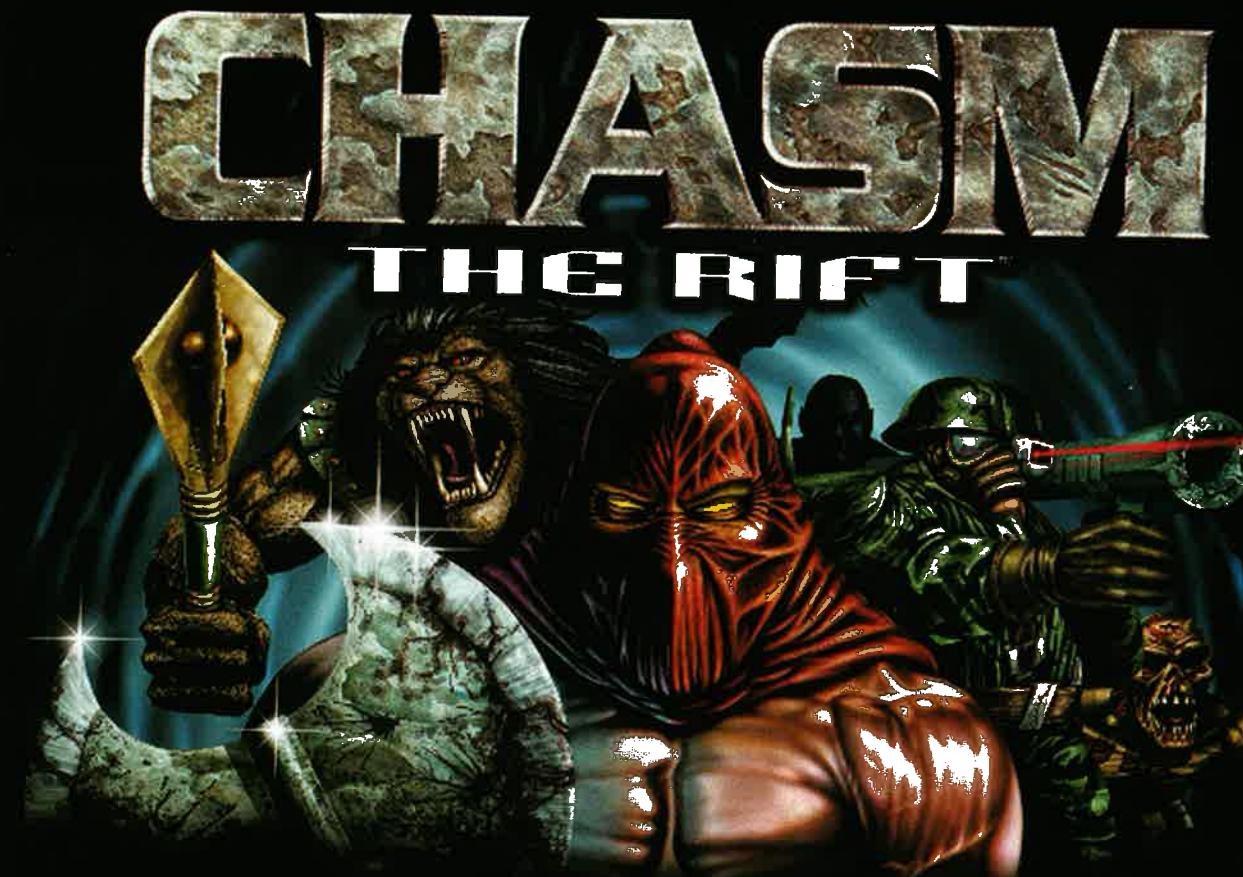
- D P U - uderzenie leżącego przeciwnika (niezwykle trudne do wykonania, można powtarzać wielokrotnie, ale należy odczekać pomiędzy jednym a drugim ciosem - co zwykle pozwala przeciwnikowi wstać).

- T U (szybko) - mało efektywny, ale zawsze...

J) Rzuty (wszystkie wykonywać blisko przeciwnika):

- P U - przerzut a la Judo.

- D U (bardzo szybko blisko kucającego przeciwnika) - podniesienie za szyję i rzucenie o ziemię.



## INSTALACJA GRY

## UWAGA!

Program na samym początku będzie próbował instalować Acrobat Readera, ponieważ tylko w ten sposób można odczytać zawartą na CD instrukcję do gry. Zatem jeśli go nie chcecie, to sekwencja (po uruchomieniu setup95.exe) wygląda tak: No - Yes (komputer pyta się, czy na pewno) i wciskacie Yes (instalacja gry).

## \*Windows 95/98

Jeśli używacie Windows 95/98, instalujcie grę, klikając dwukrotnie ikonę SETUP95, znajdująca się w głównym katalogu płyty CD. W ten sposób zainstalujecie Acrobat Readera i wszystkie pliki potrzebne do uruchomienia gry.

Uwaga: Zanim zagrajcie w "Chasm The Rift", wskazane jest zrestartowanie komputera.

## \*MS-DOS, instalacja

1. Włóż napęd CD do napędu.
2. Wpisz D: (D to litera, pod którą znajduje się napęd CD)
3. Wpisz DOSSETUP i wcisnij [Enter], aby rozpocząć instalację.

## \*MS-DOS, wczytywanie

1. Aby wystartować Chasm the Rift, zmień katalog na ten, w którym zainstalowales grę (C:\Chasm to katalog domyślny).
2. Wpisz CHASM i wcisnij [Enter].

## WPROWADZENIE

## LOAD

Wczytywanie stanu gry. Pokazuje listę wszystkich zapisanych stanów gry - przy każdym pokazany jest poziom gry oraz ilość zdrowia w momencie zapisu.

## OPTIONS

Wyświetla kolejne menu, za pomocą którego ustawisz opcje gry.

- Setup controls - pozwala na przedefiniowanie klawiszy sterujących.

- Video modes - Chasm obsługuje sporą ilość trybów graficznych w zależności od kart graficznej i wersji sterowników VESA.

Jeśli ustawisz tryb graficzny, którego twój monitor nie obsługuje, i nie możesz wrócić do normalnego trybu, przy ponownym uruchamianiu gry podaj parametr "-safe" (czyli wpisz CHASM -safe), co spowoduje uruchomienie gry w rozdzielcości 320 x 200.

## PODSTAWOWE OPCJE

## \*Menu

Aby wywołać menu, wcisnij klawisz [Esc].

W trybie dla jednego gracza wcisnięcie klawisza powoduje zatrzymanie gry. Ponowne wcisnięcie [Esc] powoduje powrót do gry lub wyjście z podmenu. Do nawigacji po menu służą klawisze kurSORA, a [Enter] powoduje wybór zaznaczonej opcji. Dostępne są następujące:

## NEW

Rozpoczyna nową i kończy aktualną rozgrywkę.

## SAVE

Pozwala zapisać do dziesięciu stanów gry.

- Reverse mouse - odwraca kierunki w trybie mouse look.

- Weapon reset - włącza resetowanie broni i ekwipunku na początku każdego epizodu.

- FX volume - zmniejsza i zwiększa głośność efektów dźwiękowych

- CD volume - zmniejsza i zwiększa głośność dźwięku odtwarzanego z napędu CD.

- Mouse sensitivity - zmniejsza i zwiększa czułość myszy.

- Load defaults - zmienia wszystkie ustawienia na domyślne.

## QUIT

Zapisuje aktualną konfigurację i wychodzi z gry.

## \*Panel kontrolny

Panel kontrolny dostarcza informacji na temat trybów i parametrów gry, jest przewidziany dla doświadczonych użytkowników. Klawiszem [BackSpace] włączasz lub wyłączaś panel. Panel jest podzielony na dwie części: Local Menu i Console. Za pomocą klawisza [TAB] można się między nimi przełączać.

Local Menu zawiera następujące opcje:

- Always run - włącza lub wyłącza bieganie.  
- Crosshair - włącza/wyłącza celownik.  
- NEW - działa tak samo jak NEW w Main Menu.

MONITOR - uruchamia monitor sieci. DISPLAY - pozwala na zmianę kontrastu, nasycenia i jasności obrazu. QUIT - kończy grę.

## KLAWIATURA

Poniżej znajduje się lista klawiszy, które nie mają bezpośredniego wpływu na rozgrywkę i nie mogą być zmienione w panelu opcji.

Menu główne	[ESC]
Panel kontrolny/Konsola	[BackSpace]
Zapis stanu gry	[F2]
Odczyt stanu gry	[F3]
Menu opcji	[F4]
Menu multiplayer	[F5]
Szybki zapis	[F6]
Szybki odczyt	[F9]
Szybki dostęp do menu	[F10]
Zrzut ekranu	[F12]
Pasek statusu	[+,-]
Pasek informacyjny	[CapsLock]
Mapa	[Tab]
Zmiana skali mapy	[,]
Wybór broni	[1..8]

## DŁIĘŻNIKI

Chasm automatycznie wykrywa typ karty dźwiękowej zainstalowanej w twoim komputerze, sprawdzając istnienie zmiennej ULTRASND dla kart Gravis i BLASTER dla kart Sound Blaster. Chasm ustala adres portu, numer przerwania, numer dma i typ karty. Typowe ustawienie Sound Blastera dla karty SB16 wygląda tak:

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

Jeśli nie ma tej zmiennej w autoexec.bat, musisz dodać ją sam lub uruchomić program diagnose.exe, który to robi. Gdy nie możesz uruchomić Chasma z dźwiękiem, odpal go z parametrem "-nosound".

Typowe ustawienie dla Gravisa:

@SET ULTRASND=220,7,5,10

## POZIOMY GRY

Chasm składa się z czterech epizodów podzielonych na cztery misje (poziomy). Ostatnia misja w każdym epizodzie kończy się bossem, którego musisz pokonać. W czwartej części czwartego epizodu musisz pokonać Sędziego Czasu - głównego przeciwnika w tej grze. Oprócz poziomów dla jednego gracza Chasm zawiera również sześć map specjalnie przygotowanych do rozgrywki sieciowej.

## Epizod 1 - The CondemNATION

- poziom 01 - The Power Station
- poziom 02 - The Military Base
- poziom 03 - The Underground Base
- poziom 04 - The Pit of Sarcophagus

## Epizod 2 - In Search of Inception

- poziom 05 - Dead River
- poziom 06 - Underdune
- poziom 07 - The Tomb of Death

poziom 08 - The Curse of The Pharaohs

## Epizod 3 - The Shadow Zone

- poziom 09 - The City of Dander
- poziom 10 - The Fortress of Desolation
- poziom 11 - Subterranean Horror
- poziom 12 - Phantom's Keep

## Epizod 4 - The Stronghold of Evil

- poziom 13 - The Weird Dimension

poziom 14 - Forsaken in Time

poziom 15 - Abreast With Terror

poziom 16 - Beyond Reality

## UZBROJENIE I ARTEFAKTY

\*Uzbrojenie dostępne w Chasm: The Rift.

1. Shotgun  
Najstarsza broń w całej grze. Nielimitowana amunicja.

2. Super Shotgun  
Powolny, ale potężny, szczególnie na małe odległości.

3. Volcano  
Karabin maszynowy

4. Blade Gun  
Wystrzeliwuje samonaprowadzające się okrągłe ostrza, pozbawiając przeciwników kończyn.

5. Arrow Gun  
Wystrzeliwuje naładowane energią strzałki.

6. Grenader  
Granatnik, który rozwala przeciwników na strzępy.

7. Land Mine  
Mina, prawie niewidoczna.

8. Dimension Detonator  
Najbardziej śmiertelna broń w całej grze.

\*Artefakty znajdowane w Chasm dają ci przewagę nad przeciwnikiem. Oto one:

Helmet - daje 100 punktów pancerza.  
Pancerz - daje 200 punktów pancerza.  
Podwójne zdrowie - daje 200 punktów życia.

Niewidzialność - stajesz się prawie niewidzialny, potwory zobaczą cię z bardzo bliska lub gdy do nich strzelisz.  
Maska Chojin - na pewien czas czyni cię nieśmiertelnym.  
Reflaktor - odbija pociski z niektórych broni.

## NA KONIEC JESZCZE PARĘ RAD

Jeśli Chasm nie chce się w ogóle uruchomić, wystartuj go z parametrem "-safe". Tym samym wyłączysz dźwięk, obsługę myszy, dżoystik i ustawisz rozdzielcość na 320 x 200.

Jeśli grając pod Windows wciśniesz [alt+tab], żeby przejść do pulpitu, i nie możesz wrócić, oznacza to, że jesteś w trybie Hi-Res i Windows nie może zmienić rozdzielcości.

Po napotkaniu problemów z grafiką (śmieci na ekranie itp.) zajrzyj do katalogu Extras na CD i zapoznaj się z jego zawartością. Myślmy, iż znajdującej się tam programy powinny ci pomóc.

Jeśli w czasie instalacji zobaczysz błąd "The MSVBVM50.DLL file is linked to missing export OLEAUT32.DLL:421", oznacza to, że masz zbyt starą wersję biblioteki OLEAUT32.DLL. Wystarczy wejść do folderu EXTRAS na płycie z grą, uruchomić plik AXDIST.EXE i zrestartować komputer. Kolejna próba instalacji powinna przebiec pomyślnie.



## Coś Nowego

• Supercar Street Challenge  
Activision (ściślej Exakt Entertainment) sposobi się do premiery Supercar Street Challenge, czyli ultraszybkiej arcade z licencjonowanymi wózkami (m.in. Lotus, Bertone) ścigającymi się po ulicach rzeczywistej istniejących miast (Rzym, Londyn, San Francisco), w roliach głównych! Dodam jeszcze tylko, że trasa do testów jest 25, każda z nich obfitować ma w skrytki i drogi alternatywne, a zgodnie z hasłem reklamy

# Red Faction

Wedle tego, co o grze piszą jej twórcy, Red Faction będzie najlepszą aktualnie strzelanką FPP. Technologia Geo-Mod(tm) (cokolwiek by to znaczyło) ma w sposób znaczny zmienić realizm i różnorodność scenariusza. Scenariusz ma być mocną stroną gry - rzecz nie w tym, by prac przed siebie, niczym wcielenie Śmierci kosić rzesze niemnych wszystkim wrogów (a zapewniamy, że narzędzi do kośby nie zabraknie - od zwykłych elektrycznych patek, poprzez rozmaite pistolety maszynowe i działa, po karabinki snajperskie i różnorakie miny o opóźnionym działaniu. Będziesz miał takie bicz Boże, które pozwolą ci razić nieprzyjaciół przez ściany - choć ciężkie toto i nieporęczne). Grając w RF będziesz poruszał się w rozmaitych środowiskach i korzystał z dość niezwykłych pojazdów (po ziemi, w powietrzu i na morzu). A wszystko to zostanie ci przedstawione za pomocą znakomitej grafiki. Cele i stawiane przed tobą zadania będą rozmaite - w niektórych przypadkach będziesz musiał użyć



mowym gry: Design it, Build it, Race it - istnieć będzie możliwość tworzenia własnej bryczki (...)



niemającej rzeczywistości umysłowej. Przeciwnicy obsługiwaniani przez AI będą doprawdy niezwykle pomysłowi - tak, że ich pokonanie w taki czy inny sposób zapewni ci sporo satysfakcji. W dodatku będziesz miał nie tylko z czego postrzełać - skutki strzelaniny będziesz mógł natychmiast obserwować i radować nimi duszę. Oczywiście przewidziano też możliwość gry w sieci.

T o, co widać na screenach, wygląda naprawdę dobrze. Broń z podglądem na pod-

czterień na przykład. Albo karabin snajperski. Szczerze mówiąc, kupiłbym tę grę w ciemno. Choczy dla po-

## Red Faction



## Coś Nowego

• End of Twilight  
Wieżci o nietypowych, ale wciąż RTS-ach, ani chyba najmodniejszym aktualnie rodzaju gier komputerowych, ciąg dalszy. Tym razem twórcy (...) w swym End of Twilight postanowili zaprosić graczy (maleńczyk raczej, wnioskując po screenshotsach) w świat mitów Skandynawii (Ulver słyszy?). Historia gry jednak przedstawia się całkiem, całkiem: mówi o upadku bogów, czasach gdy Valhalla została oddzielona od Asgardu i zawieszona w postaci niebiańskich

wysp pomiędzy domeną bogów a światem ludzi. W takiej też sytuacji pojawia się trzech kontrolowanych przez gracza, a wybranych właśnie przez Odyna herosów mających za zadanie przywrócić boskość zdesakralizowaną przez ludzi Valhali...



infekowanego nią biedaka. Nic więc dziwnego, że w Parkerze pewnego dnia coś pękło. Znane zjawisko - w człowieku powoli rośnie napięcie, które jeżeli nie zostanie rozładowane powoli, może w pewnym momencie eksplodować z mocą, o którą nikt by danego osobnika nie podejrzewał. W tym wypadku rolę zapalnika spełnił jeden ze strażników Ultora, który zaatakował Parkerą, gdy ten skończył zmianę. Etékt - tem uroczym owego zajścia był wybuch rebelii w kopalni. Jako że sytuację w całym kompleksie można porównać do pożaru w domu lekkich obyczajów, Parker postanawia się ułotnić. Niestety, spóźnia się statek, który jest na daną chwilę jedyną dostępną drogą ucieczki. Statek zaraz po starciu wylatuje w powietrze, więc w sumie nic straconego. I tak, chcąc nie chcąc, przyłącza się do opozycyjnej grupy Red Faction, która walczy z korporacją Ultora. Trafiasz zresztą na pierwsze miejsce Listy Najbardziej Poszukiwanych Przez Władze Osób. Dość szybko kontaktujesz się z tobą pracujących na rzecz Ultora technik (niejaki Hendrix), który proponuje ci możliwość wyjścia z kompleksu podziemnych korytarzy. Potem poznajesz Eos (piękne imię, oznaczające Jutrzenkę), od której dostajesz kolejne zadania - między innymi trzeba ci będzie porwać Gryfona, zarządcę kopalni. Górnicy podejrzewają zarząd Ultora o rozmaite brzydkie sprawki (między innymi o to, że dzie-

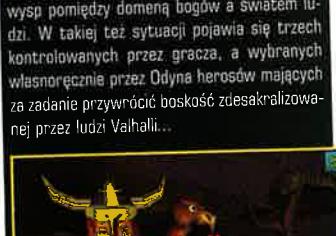
siątkującą ich zaraza powstała nie bez udziału zarządu). Trzeba ci będzie też położyć wiadomość do EDF (Earth Defense Forces), górnicy bowiem liczą na pomoc Ziemi. Okazuje się, że podejrzania górników nie są bezpodstawnie - zarazę wywołał jeden z pracujących dla Ultora naukowców (choǳiło o przystosowanie górników do miejscowych warunków, tyle że sprawa wymknęła się spod kontroli). Kolejne więc zadanie będzie polegało na odnalezieniu ambitnego ja-joglowego... ja-joglowemu odbito już tak, że nie da się z nim per-

traktować... ale "zabity na śmierć" nie na wiele ci się przydaje. W jego pracowni zostaje Eos, ty zaś masz ściągnąć pomoc.

Gra jest skomplikowana, zwroty akcji godne najlepszej powieści sensacyjnej, wszystko to w oprawie graficznej, która iście powala na kolana. Jeżeli twórcy spełnią choć połowę zapowiedzi, to Red Faction będzie jednym z najbardziej poszukiwanych tytułów roku.

Red Faction

THQ



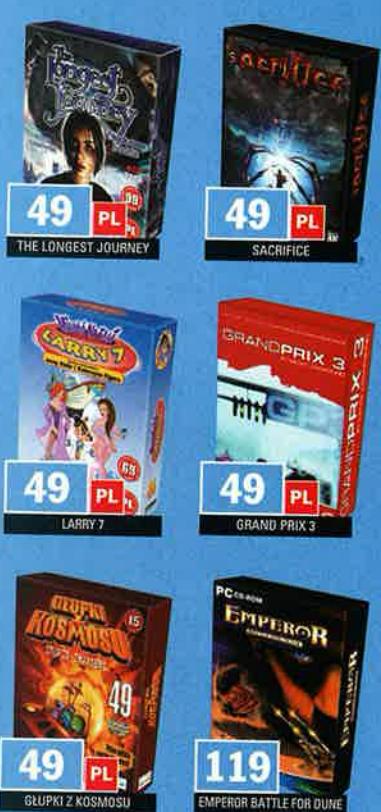
## SPECIALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru MESSIAH lub DEVIL INSIDE GRATIS!

GRATIS!

## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

INFORMACJE  
DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

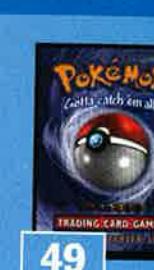
## CO NOWEGO



## KSIĘZKI

GRY  
KOMPUTEROWE

## FILMY DVD

GRY KARCIAŃNE  
I RPGAKCESORIA  
I GADŻETY

## CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zrzeszane koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dodajemy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

JUŻ W SPRZEDAŻY  
PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR

GAME BOY ADVANCE

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: [WWW.WIRTUALNY.COM](http://WWW.WIRTUALNY.COM)

# wirtualny

świat

[wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: [wirtualny@wirtualny.com](mailto:wirtualny@wirtualny.com)PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>  
W SOBOTY W GODZINACH 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup>PRZED  
PREMIERA

## CO NOWEGO

GRY  
KOMPUTEROWEGRY KARCIAŃNE  
I RPG

## KSIĘZKI

## FILMY DVD

## GAMEBOY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będącej to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## ALIEN NATIONS 2

Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji, która wymaga innej strategii rozgrywki, każda z nich posiada odrębną architekturę, oraz wyjątkowe umiejętności.



Zamawiając przed premierą grę ALIEN NATIONS 2 otrzymasz GRATIS grę KINGDOM UNDER FIRE PL

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001

## OPERATION FLASHPOINT

Zatwardzili komuniści przeciwni reformom próbują przywrócić „stary porządek” i to właśnie Ty musisz im przeszkodzić. Operation Flashpoint to taktyczna, wojskowa gra akcji pozwalająca graczy na prawie niczym nie skrępowaną swobodę działania.

PREMIERA:  
WRZESIEN/PAŹDZIERNIK 2001

Zamawiając przed premierą grę OPERATION FLASHPOINT otrzymasz GRATIS grę Arthurs Knights PL

## BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!



## ARCANUM - PRZPOWIEŚĆ O MASZYNI I MAGII

Witaj w świecie Arcanum, mieście, w którym magia i technologia mają równą wagę! Podobnie jak w Fallout, gracz może wyleżeć się w wiele postaci (lub stworzyć własną), otrzymując niezliczoną ilość dróg eksplorowania świata oraz najwyższy poziom grywania.



Zamawiając przed premierą grę ARCANUM otrzymasz GRATIS grę DEVIL INSIDE PL

PREMIERA: WRZESIEN 2001

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

# wirtualny

.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantasy. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, konsole Gameboy Color i Gameboy Advance wraz z grami.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe dema.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:  
<http://www.gry.wp.pl/>



**SEGA PC**

**VIRTUA FIGHTER™ PC**

Windows CD-ROM

At last, unleash the true power of your PC with the hottest arcade beat 'em up ever! All characters and 200 massive moves from the original coin-op combine with new features such as multi-battle mode, graphics scalability, adjustable camera angles and replays. "The excuse you've been waiting for!"

"...far and away the best beat 'em up ever to appear on the platform... forget them all because this is the PC GAMER (July '96)

Endlich - Entfesselle die ganze Power Deines PCs mit dem heissen Beat 'em Up aller Zeiten! Alle Charaktere und 200 verschiedene Moves vom Original-Spielautomaten sind vereint mit neuen Features wie dem Multi-Battle Modus, skalierbarer Grafik, einstellbaren Blickwinkeln und Replays. Noch mehr Gründe brauchst Du nicht!

PC Games 8/96, 93% "Das beste Prugspiel für den PC" Alexander Gertempsch, "Relativ niedrige Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus"

"...far and away the best beat 'em up ever to appear on the platform... forget them all because this is the PC GAMER (July '96)

Windows CD-ROM

**VIRTUA FIGHTER™ PC**

1 or 2 PLAYERS

CD-ACTION

Full wersja

**Kawaii**

www.kawaii.pl

same hity  
Slayers  
Łowca Duszy  
Dragon Ball  
PLAKAT Ball  
Pokémon

**GODZILLA**  
konkurs i plakat filmowy

ALTAR

© 2000 Altar Interactive i Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Virgin jest zarejestrowanym znakiem towarowym Virgin Enterprises Ltd.

# ŚMIERĆ SCHEMATOM!

# ORIGINALWAR

NAPRAWDE ORYGINALNA GRA STRATEGICZNA



Whether your game is strategy, sim or shoot 'em up, we guarantee that you won't find a better selection of highly playable games which include any patches or updates which have become available. And, what's even better, you don't have to own a souped-up PC to play them.

We're giving away Adobe's Acrobat Reader 3.0 on every CD-ROM which allows you to simply view your complete manual on-screen or print it out for future reference. With the addition of a unique installer, it's even easier to set up Acrobat and all the necessary game files.

So now you can afford to bolster your library with quality software — if it hasn't sold out that is!

**CHASM - THE RIFT**

Feeling you are no longer alone, you turn, with just enough time to shoot, killing the mutation charging mercilessly towards you...

You begin to sense an eerie feeling of fear in the air. Again and again you shoot, battling more strange beasts — all grotesque mutations of creatures you once knew. Suddenly the inexplicable becomes clear. Time channels have formed in the Earth's atmosphere, turning once normal life forms into something they were never meant to be. As part of a special commando unit, you must not only ward off and eradicate the beasts, but destroy the time channels to finally rid the Earth of these deadly mutations.

Including: 16 missions in 4 episodes, plus 6 'Deathmatch' levels; Dynamic effects such as water, rain, snow, smoke, dust, sparks, explosions and distant fades; Multi-player battles; through TCP/IP, IPX and serial port; Create your own levels with the Chasm level editor; 20 death-seeking monsters; 13 incredible items; And much, much more.

**ATTENTION**  
Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice d'origine.

**CD-ACTION**

**CHASM - THE RIFT**

Feeling you are no longer alone, you turn, with just enough time to shoot, killing the mutation charging mercilessly towards you...

You begin to sense an eerie feeling of fear in the air. Again and again you shoot, battling more strange beasts — all grotesque mutations of creatures you once knew. Suddenly the inexplicable becomes clear. Time channels have formed in the Earth's atmosphere, turning once normal life forms into something they were never meant to be. As part of a special commando unit, you must not only ward off and eradicate the beasts, but destroy the time channels to finally rid the Earth of these deadly mutations.

Including: 16 missions in 4 episodes, plus 6 'Deathmatch' levels; Dynamic effects such as water, rain, snow, smoke, dust, sparks, explosions and distant fades; Multi-player battles; through TCP/IP, IPX and serial port; Create your own levels with the Chasm level editor; 20 death-seeking monsters; 13 incredible items; And much, much more.

**ATTENTION**  
Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice d'origine.

**CD-ACTION**

# PCFormat

## Windows bez katastrofy

Dowiedz się, co dręczy twoje okna, i usuń wszystkie błędy.



## Głośnik

Na dwóch płytach CD pełne wersje:  
**Pierwsza płyta**

- Epoka Pana Tadeusza
- Panorama Multimedialna

**Druga płyta, m.in.:**

- Namo Web Editor 2.03

**Tworzenie stron WWW bez używania języka HTML.**

- Serif DrawPlus 3

**Potężny pakiet DTP.**

- CD Easy Sticker

**Stwórz własne nadruki na płytach CD.**

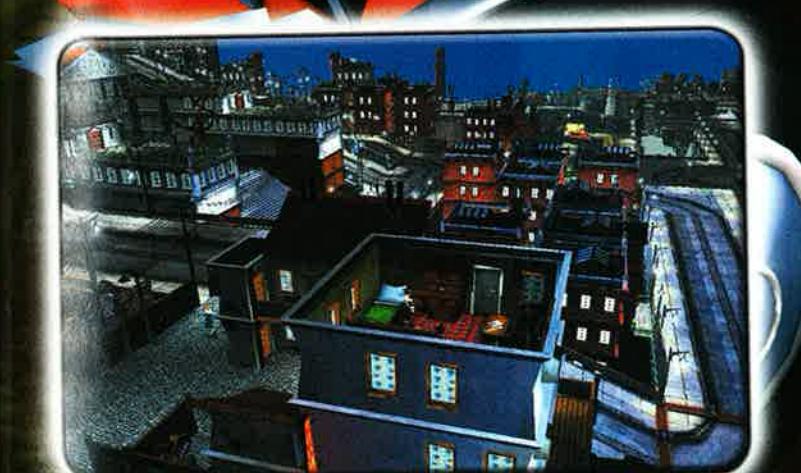
- eSafe Desktop 3

**Kompletny system zabezpieczający twojego peceta: skaner antywirusowy, firewall i wiele innych narzędzi.**



[www.pcformat.com.pl](http://www.pcformat.com.pl)

# THE STING! KARIERA GANGSTERA



The Sting: Kariera Gangstera jest grą akcji symulującą życie niezwykle ambitnego złodziejaszka imieniem Matt. Akcja gry toczy się w latach 50-tych, w największym wirtualnym, trójwymiarowym mieście jakie powstało na pecata. Niezwykle zabawna i pełna humoru gra, przedstawia losy głównego bohatera jako złodzieja-dżentelmena. Zaczynając „karierę” jako nikomu nie znany

rabuś, gracz musi zdobyć reputację najlepszego włamywacza w mieście. Jedynym skutecznym sposobem będzie dokonywanie coraz bardziej spektakularnych i ambitnych skoków i obrabianie coraz lepiej strzeżonych miejsc. Nic nie przyniesie takiego prestiżu w środowisku jak skok na Bank Centralny i pokonanie najnowszych systemów zabezpieczeń. „Kariera” Matta jest w Twoich rękach.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

**neo**

**JoWood**  
Productions

PATRONAT INTERNETOWY  
**Virtualna Polska**  
[www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)

© 1998 - 2001 neo Software  
Productions GmbH, JoWood  
Productions SoftwareAG. Wszelkie  
prawa zastrzeżone.

# Masz już to:



pewnie chcesz  
**tego**



Premiera polskiego czasopisma  
Oficjalny Magazyn Playstation2  
coraz bliżej...

## REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybiercie najlepsze!).
- Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subiektem: Sobowtór!).
- Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartału? Półrocza?). I wy wskażecie, komu przynależy ten tytuł i nagrodę.
- W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej. b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!



## Oto kolejne propozycje:

- 1> Szymek Majdak - Darth Maul
- 2> Tomasz Borstyn (18 lat) - Mortyr
- 3> Małgorzata Tomicka (15 lat) - Dracula
- 4> Magda i Monika Trafalskie (po 6 lat) - Lara Croft
- 5> Anka Pupiel (11 lat) - Max Damage

**I**jeszcze jedna drobna uwaga: dość często przesyłacie nam zdjęcia w stylu "sobowtór postaci z gry NHL, Carmageddon, CTA" itd. Przypominamy, że konkurs ogranicza się na sobowtóra KONKRETNEJ postaci. Stąd nie wystarczy np. siąść w samochód i zrobić sobie zdjęcie, by być sobowtorem Maxa Damage'a. Prosimy o sobowtóry konkretnej postaci, OK? Nie musi ona mieć imienia i nazwiska, ale powinna być dość charakterystyczna. No i wysilcie się choć odrobinę w celu upodobnienia się do pierwowzoru. Bo choć zdjęć przychodzi ostatnio sporo, to coraz częściej wybiera z nich naprawdę udane kreacje. A zależy nam, by konkurs trzymał poziom...

Baw się razem z nami

# Sobowtóry Sobowtóry

# Buduj, Rządź, Odkrywaj, Walcz!

W sprzedaje się już 29 sierpnia!

**PL** PROJEKT

Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji. Każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki oraz posiada wyjątkowe umiejętności. Niezależnie jaką kierujesz rasą po raz pierwszy masz okazję obserwować tak naturalny rozwój swojego plemienia. Każdy obywateł ma swoje imię, charakter i upodobania. Nie musisz też swym poddanym cały czas wydawać rozkazów. Sami robią to co uważają za właściwe w danej sytuacji: zdobywają pozywienie, ścinają drzewa, rozmnażają się :-) No właśnie, możesz zapomnieć o „produkowaniu ludzi”. To Twoi poddani połączeni w pary, zajmują tym się. Zabawy i psoty dorastających dzieci są miłym urozmaiceniem Twojej osady. Dzięki możliwości powiększenia obrazu bez utraty jakości grafiki, możemy z wielką precyzją podglądać naszych osadników. Nowatorstwo odwzorowania rozwoju społeczeństwa i piękna grafika to nie wszystko. Od teraz masz dwie różne drogi prowadzące do podporządkowania pozostałych plemion: wojnę lub dominację gospodarczą. Buduj, rządź, odkrywaj, walcz!

- Trzy odmienne rasy Pimmonowie, Amazonki oraz Sajikisowie.
- Zapierająca dech w piersiach, niezwykle szczegółowa grafika 3D z możliwością płynnego powiększania terenu rozgrywki, pozwalająca dostrzec najdrobniejsze szczegóły codziennego życia naszego plemienia.
- Ponad 120 postaci o niepowtarzalnym wyglądzie oraz cechach charakteru.
- Symulacja rozwoju społeczeństwa uwzględniająca naturalne procesy tj. tworzenie rodzin, rodzenie dzieci, dojrzewanie, nabycie umiejętności.
- Ponad 100 różnego rodzaju budynków w całej grze.
- Intuicyjna i prosta obsługa, pozwalająca skoncentrować się na rozgrywce.
- Dwie drogi prowadzące do zwycięstwa: wojna lub dyplomacja
- Możliwość rozgrywki w trybie dla wielu graczy w trybie LAN (deathmatch, rozgrywka ekonomiczna i gra na czas) oraz na Internecie.
- Profesjonalna Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.
- Dodatkowo w zestawie pierwsza część gry Alien Nations po polsku GRATIS!

W pudełku z grą dodatkowo znajdziesz grę ALIEN NATIONS PL pierwszą część sagi Alien Nations

GRATIS!

ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.virtusowy.com.pl

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT www.cdprojekt.com

PATRONAT INTERNETOWY Wirtualna Polska www.gry.wp.pl

JoWood PRODUCTIONS



## Coś Nowego

cam (?), którym dane będzie stać się młodym padawanem/Jedi, będą wyłącznie właścicielami Xboxa.

### EVO 2

Popularność gier proponujących zabawę dużymi niegrzecznymi samochodami jest zdumiewająca: wydawało się, że ich wysyp już się zakończył, a tu okazuje się, że to była tylko przerwa w celu złapania drugiego oddechu. Druga fala zapowiada się imponująco: rozpoczęły ją bowiem sequel 4x4 EVO z nowym need-for-speedowym trybem kariery i z koniecznością upgrade'owania i tuningowania "sprzętu", nowymi wózkami itd., itp.

Premiera - ponoć jeszcze w tym roku.



### Hidden & Dangerous 2

...czyli sequel najlepszego dotychczas, jak dla mnie, thinker-shootera, który ląduje dawkowany w idealnych proporcjach taktykę i akcję, już na dniach! Ach, jeszcze jedno - spójrzcie na screeny i odpowiedziecie - widzieliście już gdzieś tak piękny świat?



### Ski Doo

Ech, gdyby zima zawsze wyglądała tak jak na screenach ze Ski Doo... ciepło i przytulnie. :) Do rzeczy: Simon & Schuster jest wydawcą zręcznościowego symulatora jazdy skuterem śnieżnym, jaki ma mieć premierę jeszcze tego roku.

Poniżej - jeden z pierwszych obrazków z gry.



### Breed

Szczerze mówiąc, ostatnimi czasami niewiele rzeczy poruszyło mnie tak jak trailer do Breeda (to ta Breeda - Carmina Burana, rozumiecie :), s.f. shooter FPP (bądź TPP). Gra przechodząca aktualnie ostatnie testy, dzieło Brat Design Ltd., daje nam szansę ujrzenia na własne oczy, jak wygląda będą wojny przeciw Obcym. A jak? Przed wszystkim widowisko; cały ten cięż-



## Historic RALLY TROPHY

Na chwilę cofnijmy się o rok. Wtedy byłem jeszcze piękny i młody, czasu było pod dostatkiem, a i mój komputer wydawał się jakiś lepszy. :)) Na rynek wchodziła właśnie, ku uciecie wirtualnych piratów drogowych, piąta część kultowej sagi Need for Speed. Jako że jestem fannem tego cyklu, NFS:P kupitem "z rozbiegu", nie sugerując się recenzjami w prasie ani opiniami kolegów. NFS5 mnie "pożarł" i nie "wypluwał" przez dobre trzy miesiące.

### Campari

**H**istoria lubi się powtarzać. W chwili gdy piszę te słowa, jest czerwiec. Uczniów (w tym również mnie) ciekają 2 miechy laby, a do zapowiedzi dostałem nowutkę samochodówkę chłopaków z JoWood zatytułowaną Historic Rally Trophy.

wiskami pogodowymi, takimi jak burza, deszcz, mgła, śnieg, zachód słońca (nie jakaś tam bitma-pa, tylko ruchome słońce). Wszystkich torów, po których możemy szarżować, jest aż 49!

A ponieważ w sezonie lato-jesień 2001 nie wyjdzie wiele nowych gier samochodowych, to szukajmy się na jazdzie tym, co będzie. A będzie to już niedługo, bo wczesną jesienią. Data wydania: lato-jesień 2001. □

**Historic Rally Trophy**  
JoWood



## JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nowe przygody dzielnego Adasia we wspaniałej grze dla dzieci

## Adaś i Pirat Barnaba 2

W rolach głównych  
Jan Piechociński  
i Wiktor Zborowski



Adaś i Pirat Barnaba 2, to kontynuacja przygód Adasia - odważnego chłopca podróżującego po całym świecie. Pewnego dnia Adaś znajduje bardzo starą mapę, na której jest zaznaczone miejsce ukrycia pirackiego skarbu. Niestety, o mapie dowiaduje się również złoty pirat Barnaba. Barnaba postanawia zdobyć skarb i uwieźć wszystkie afrykańskie zwierzaki, aby później sprzedać je kupcom. Ty jako Adaś musisz udaremnić plany nikczemnego Barnaby i uwolnić wszystkie zwierzątka. Adaś i Pirat Barnaba 2 to gra ze wspaniałą "kreskówkową" grafiką z wielopoziomowym, przesuwanytem tem i dynamiczną akcją przepiątaną elementami logicznymi. Gra jest pozbawiona scen przemocy.

49<sup>90</sup>  
ZŁOTYCH  
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

PL  
CD PROJEKT

PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

## SUPER PREZENT

W pudełku z grą  
Adaś i Pirat Barnaba 2  
znajdziesz niepowtarzalną,  
oryginalną myszkę  
komputerową z logo gry.

GRATIS!



Patron medialny  
INTERIA.PL  
www.interia.pl

KUPUJĄCY WYSTĘPKA  
ZAMÓWI JUŻ DZIŚ!  
(0-22) 519 69 69  
www.virtusday.com

Wersja polska  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
CD PROJEKT  
www.cdprojekt.com



## Coś Nowego

ki sprzęt, walki na orbicie, w stratosferze, na ziemi, ponad niewiarygodnie wiarygodny radio chatter... Warto czekać.



### • Sturmovik w listopadzie

Tak, jest (niemał) pewne, że wyczekiwany przez nas niecierpliwie II-2 Sturmovik (Ubisoft) - symulator jednego z najbardziej charakterystycznych samolotów szturmowych Drugiej Wojny Światowej, pojawi się na wirtualnych niebach w listopadzie.

### • Heroes of Might and Magic IV - się robi

I w gruncie rzeczy niewiele więcej da się powiedzieć - rzeczywiście 3DO i New World Computing od pewnego już czasu koncentrują siły na czwartej części (pomijam niezbędną utrataje Heroes Chronicles flagowego produktu: arcypopularnej serii strategii fantasy). Wiadomo jednak, że zmieni się nieco grafika (będzie jeszcze mniej bajkowa), modyfikacjom ulegnie także perspektywa, z jakiej obserwować będącego rozgrywkę - w izometrycznej. Co jeszcze - miasta na mapie świata w czwórce stanowią mają dokładny obraz tego, co naprawdę zostało zdobowane, nie zaś jak dotąd jedynie ikonę miasta, a bohaterowie mają wreszcie brać udział w walce.

Premiera Heroes of Might and Magic IV planowana jest na gwiazdkę. Poniżej pierwsze screeny, obietnica złożona na jednym z nich brzmi: "Nowe jest wszystko. Kropka". Więcej szczegółów - wkrótce.



Catkiem niedawno miałem przyjemność przeczytać wywiad z jednym z twórców kultowej serii "Legend Of Kyrandia". Wywiad dotyczył przyszłości starych dobrych przygódów point-and-click, takich jak Day Of The Tentacle, serii Monkey Island, Simon the Sorcerer i wielu, wielu innych. Jegość bez ogródek potwierdzi fakt, z którym my, wielbicie gier tego typu, już od dawna musimy się pogodzić. Wielkie korporacje odpowiedzialne za tworzenie i wypuszczanie na



## Tony Tough And The Night Of Roasted Moths

rynek nowych gier nie zamierzał inwestować w ten typ rozrywki. Wola produkować gry, które mają oszatać efektami audiovizualnymi. Nie-jednokrotnie zresztą, poza owymi efektami, gra nie ma wiele więcej do zaofrowania, ale to już inna sprawa. Rzec w tym, że zalewające rynek szeroką strugą gry akcji mają o wiele większe rzesze odbiorców niż owe nieszczęsne point-and-clicki. A że prawa marketingu brutalne są, jest, jak jest.

### Anakha

**N**ie oznacza to jednak, że zostaliśmy totallynie na lodi. Rzec w tym, że przygodówki wracają do swoich korzeni. Jak za starych dobrych czasów, tworzą je teraz małe grupki zapaleńców, wprawdzie już nie w garażach, ale np. w skromnych zaciszach swoich domostw. Problemem dręczącym owych błędnych rycerzy jest znalezienie dystrybutora, który ich wysiłki i trud zechciałby wypo-



mować na rynku. Ale cuda się zdziażają. Na takich, w gruncie rzeczy zwartych, zasadach powstała ostatnio najlepsza przygodówka minionego roku - The Longest Journey. Efektów ww. działalności było ostatnio zresztą więcej, choć już nie tak dobrych jak TLJ.

Jedna z takich samotnych wysepek entuzjastów tworzy właśnie grę pod

tytułem Tony Tough And The Night Of The Roasted Moths, którą to nazwę w wolnym przekładzie można by przetłumaczyć na "Twardziel Tony i Noc Pieczonych Ciem". Już sam tytuł sugeruje, jaki klimat będzie oferował gra. Ma to być tradycyjna, dwuwymiarowa przygodówka point-and-click. Robi ją mała włoska firma Protronic Interactive. Inspiracji do stworzenia gry dostarczyły nieśmiertelne gry Lucas Arts.

Tony jest prywatnym detektywem, który pracuje w dużej agencji detektywistycznej. Jak przystało na adepta tej profesji, nosi długi płaszcz przeciwdeszczowy (i nie wiadomo, co pod spodem). Jego kłopoty zaczynają się, kiedy jego asystent, Pantagruel, fioletowy Tapir nawiąsem mówiąc, zniknął. Tony zostaje zmuszony rozpoczęć poszukiwania. Pech chce, że Tapir zginął w Halloween - noc, w czasie której Tony miał nadzieję rozwiązać zagadkę Złodzieja Słodyczy, nad którą pracował od dłuższego czasu.

Tony nosi przyduse okulary, które przydają mu wygląd Wally'ego z serii Monkey Island. W ogóle gra sprawia, że czujemy się jakby przeniesieni o kilka lat wstecz i gramy w jeden

**Tony Tough And The Night Of  
Roasted Moths**  
Protronic Interactive

z hitów tamtych lat. Zwariowana grafika (spójrzcie na screeny!), inventory w starym dobrym stylu, mnogość opcji dialogowych. And last but not least - specyficzne poczucie humoru, które w grze objawia się w najróżniejszej postaci, np. plakat świętego Mikołaja w biurze Tony'ego wzbożacony napisem "I want to believe!".

Jeżeli autorom uda się przebić z grą na rynek światowy, to czeka nas przygodówka, która może odświeżyć wiele starych, dobrych wspomnień. □



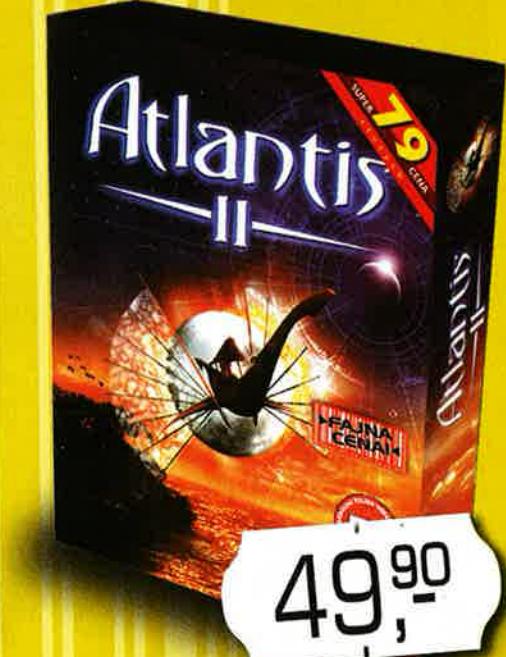
JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA SERIA GIER  
WIELKIE HITY TERAZ ZA POŁOWĘ CENY !



49,-



49,-



49,-

EKSLUZYWNE  
WYDANIE  
PRZYSTĘPNA  
CENA

W „Fajnej cenie” kupisz także:



FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER. W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49,90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKŁEJKĄ Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEJC.

## Coś Nowego

### • DarkSpace Battles - już nie Battle Isle

W niespodziany dla śledzących losy serii Battle Isle sposób Ubi Soft zrezygnował z wydania interesująco zapowiadającego się spacera - Battle Isle: Dark Space. Nie oznacza to jednak, na szczęście, że ten bliski mojemu sercu projekt (space-sim, baby!) przepadnie w mrokach kosmosu na zawsze - jego twórcy, Palestar - zobowiązali się samodzielnie sprawdzić go na ziemiie... □



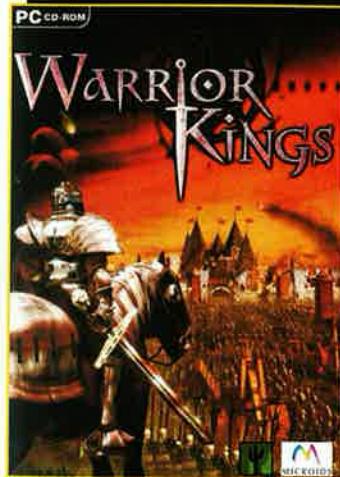
### • Settlers IV Add-Ons

Jeszcze tego lata w sklepach pojawić się ma pierwszy (wnioskując po tym, jak było z wcześniejszymi częściami serii) Mission-Disc, jesienią zaś pełnoprawny dodatek do świetnego Settlers IV. Ten pierwszy przerzut pięciu kampanii (blisko 50 osobnych misji!) zawierać ma również generator oraz edytör własnych map (ojo, zawrę w środowisku Osadników :). Dodatek natomiast dźrzuje kolejne plemię - uzdolnionych technicznie Trojan.

### • Warrior Kings

Po wielu ciężkich chwilach, kiedy wydawało się już, że Warrior Kings - RTW w stylu Warhammerów - nigdy się nie ukaże, nad polem bitwy zaszczerwiło słoneczko. Oto bowiem znalazł się ktoś - francuskie Microïds, wydawca m.in. świetnego Far Gate'a - kto podjął się wprowadzenia tego znakomicie zapowiadającego się produktu na rynek.

Pudelko WK z logo Microïds - ponizej.

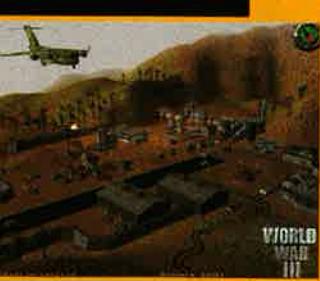


### • Pathe do... Diablo i Warcraft II

Od premier tych dwóch bez wątpienia kultowych gier minęło już troszkę czasu i wydawać by się mogło, że czego jak czego, ale modernizacji to oczekwać nie sposób... A tu proszę - Blizzard wrzucił ich Battle netowe wersje poprawkami!



## WORLD WAR III BLACK GOLD



World War III  
TopWare

Rosja wbrew pozorom stanowi spore zagrożenie. Mimo targającychnią problemów wewnętrznych jest olbrzymią potęgą militarną. Co ciekawe, w grze Rosjanie używają bardzo taniego sprzętu, ale nieodbiegającego jakością od NATO-wskiego (sic!). Zdecydowanie największymi problemami armii rosyjskiej są: organizacja sztabu operacyjnego (a raczej jej brak), zaplecze techniczne, brak funduszy oraz zaniedbywanie badań naukowych.

Wreszcie trzeci kraj, czyli Irak. Można powiedzieć, że Irak stał się jedną ze stron konfliktu przez przypadek. Wszystkiemu winna była lokalizacja geograficzna. Armia iracka to niedysponujący profesjonalnym sprzętem motłoch ludzi, który za wszelką cenę chce pokonać wroga i pokazać, że liczy się w sporach międzynarodowych. Irakijczycy potrafią się świetnie kamuflować i lokalizować w szybkim tempie złota ropy. Na dodatek doskonale znają teren, na którym toczy się wojna. Na każdą z ww. stron przypadają 2 kampanie, które z kolei dzielą się na 5 misji. Każda kampania otwiera i zamyka renderowany filmik.

Na koniec kilka słów o samej walce. Otóż walkę toczymy za pomocą jednostek powietrznych oraz naziemnych. Podczas zmagań jednostki zdobywają doświadczenie bojowe, które wpływa na ich skuteczność. Premiera już niedługo. Spocznij! □

# To już przesada!!! Takie gry za 19,90 !?!



**extra  
Klasyka**  
GIER KOMPUTEROWYCH

## już w sprzedaży!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe.  
Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



## Coś Nowego

Przy okazji: na jesień zapowiadana jest polska reedycja Warcraft II (wersja Battle Net), o wiele wraż z dodatkiem "Beyond the Dark Portal". Cena: zaledwie 50 zł!

### • Destination Games i Tabula Rasa

Jak was zapewne wiadomo, żywa legenda branży i założyciel Originu, twórca serii Ultima, Richard Garriott, postanowił ponownie pojawić się na scenie. Jego nowa firma, Destination Games (swoją drogą - sprytne: wcześniej "pochodzenie, źródło", teraz "cel"), związaną ściśle z koreańską NCsoft, właścicielami praw do MMORPG-a Lineage: The Blood Pledge (który ponoć zrzesza więcej graczy niż 3 największe MOORPG-i amerykańskie), pracuje już nad Tabula Rasa (tak: czysta tablica, MOORPG-em nowej generacji).

Czystą tablicę zapisywać będziemy na bieżąco, jak tylko dowiemy się czegoś nowego.



### • Devastation

Niedoszli twórcy dodatku do Unreal Tournament (który, jak pamiętamy, został skreślony, gdy: cytuje: "UT wciąż sprzedaje się dobrze i bez dodatku"), znani pod nazwą Digital Studios, postanowili zrobić coś na swoje własne konto. To coś to w tym przypadku Devastation, temowy first-person shooter, ale, co ważne, z możliwością gry single-player! (Hm, CS do potęgi drugiej?) Zaś niedmiernie korzystają z technologii Epic i Engine'u Unreala, co wręcz gwarantuje techniczną doskonałość. Warto czekać.

## DEVASTATION

### • Atari - znów na topie?

Ta wiadomość podwierały wszyscy na nogi - Infogrames, jeden z największych tej branży w Europie, rozwijała plany szerszego wykorzystania jednoznacznie (czy zawsze dobrze, to już inna sprawa...) kojarzonej nazwy. Przypomnijmy, że Infogrames nabyły prawa do nazwy i gier Atari wraz z przejętym pod koniec ubiegłego roku Hasbro Int. i - co dziwne - dotąd nie próbowały zdyskontować możliwości, jakie się w

# FREELANCER



*Nowatorski sposób walki w kosmosie wśród tężniącego życiem wszechświata, o imponującym epicznym wymiarze - to cały Freelancer.*

### Legion

Gra jest praktycznie nieskrypowany granicami nawigacji, co daje mu ogromne możliwości odkrywania. Reputacja twojej postaci będzie się nieustannie zmieniać i rozwijać podczas gry. Możesz wybrać misję, w której jako fawca nagród porwiesz członka wrogiego klanu. Lecz uważaj, jeśli ci się spodoba, clan będzie cię ścigać! W miarę swoich dokonań będziesz musiał też uważać na przeciwników, którzy nie utiąwią ci życia.

odkrywać tuziny różnych systemów słonecznych - każdy z unikalnymi planetami i bazami.

gracza. Pojazd może być wyposażony w ponad 50 ulepszeń, takich jak działa, pociski, tarcze, mapy, instrumenty nawigacyjne oraz zróżnicowane oprogramowanie i komputery.

Reputacja twojej postaci będzie się nieustannie zmieniać i rozwijać podczas gry. Możesz wybrać misję, w której jako fawca nagród porwiesz członka wrogiego klanu. Lecz uważaj, jeśli ci się spodoba, clan będzie cię ścigać! W miarę swoich dokonań będziesz musiał też uważać na przeciwników, którzy nie utiąwią ci życia.

Wolny rynek dóbr porusza wszechświatem Freelance'a. Planety z kopalińiami dostarczają drogich kamieni, planety rolnicze - płodów ziemi, natomiast planety industrialne wytwarzają dobra konsumenckie. Wszystkim dobram można handlować w różnych sektorach wszechświata. Znajdź najbardziej opłacalne szlaki, na których będziesz mógł handlować dziesiątkami dóbr. Sam wybierasz, którą

misję chcesz wykonać - prawie nieskończona liczba misji (przewóz towarów, eskortowanie konwoju, rekonesans itp.) oferuje za każdym razem zróżnicowane doznania. Nie będziesz jednak mógł zapomnieć, że oferowane misje bazują na twojej reputacji, lokalnych nastrach i handlu.

Gracz może wybierać spośród dwunastu różnych pojazdów - poczynając od lekkiego statku najemników,

poprzez transportowiec handlowy, aż do wojskowego myśliwca. Pojazdy będą zróżnicowane w zależności od rozwoju kulturalnego oraz reputacji

zrośnicowane doznania. Nie będziesz jednak mógł zapomnieć, że oferowane misje bazują na twojej reputacji, lokalnych nastrach i handlu.

**Freelancer**  
Microsoft

*W to zagramy... za czas jakiś.*

# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL  
www.interia.pl poleca

## INDUSTRIALNA REWOLUCJA W ŚWIETCIE MAGII

**Niebezpieczenstwo już czeka...**

Dzielny poszukiwaczu przygód! Witaj na niespokojnych ziemiach ARCANUM. Szykuj swoją broń i magiczne eliksiry. Poznaj ponad 500 przyjaciół oraz łajdaków spod najciemniejszej gwiazdy. Poznaj swoją historię, rozwiązyując po drodze liczne zadania poboczne. Zwiedzaj ogromny świat Arcanum samotnie lub zaproś przyjaciół do gry wieloosobowej.

Dla wszystkich miłośników gier fabularnych stworzyliśmy jeden z najdokładniejszych systemów RPG, jakie kiedykolwiek powstały w tym wymiarze, jak i w innych.



# ARCANUM

PRZYPOMIĘŚĆ O MASZYNACH & MAGIĘ

PL  
WERSJA POLSKA

PLAY IT!  
www.play-it.pl

SIERRA  
www.sierra-online.co.uk

współwydane przez:  
sprzedaż wysyłkowa:  
www.msi.pl  
www.tenbit.pl  
www.grupa-holding.com

TENBIT.PL  
GRUPA HOLDING

patronat:  
strona reklamowana:  
http://arcanum.gry-online.pl  
GRY OnLine  
www.gry-online.pl

2 CD  
CD AUDIO  
+  
© 2001 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved

## Coś Nowego

z związku z tym pojawiły się ewentualne zmiany nazwy pozwoliły też Infogrames odnaleźć się na rynku amerykańskim - gdzie nazwa ta znaczy niewiele. Atari natomiast wciąż budzi nieklamane emocje. Słownem nie jest wykluczone, że Unreal II oraz Unreal Championship (PS2 only; jak na tą chwilę przynajmniej) pojawią się z logo Atari na pudełkach.

Mniej poważnym dla zatrudnionych w Infogrames nowsem jest to, że w związku z reorganizacją bez pracy zostanie kilkaset ludzi...

### Mega Race 3

Niektóre z serii nie umrą własną śmiercią - wkrótce po raz kolejny ujrzymy Lance'a Boyle'a (czy jak mu tam było) i znów zasiadniemy w kokpicie któregoś z 12 pojazdów, by ścigać się na 33 torach ośmiu światów. Zmiany? A jakie - ta najważniejsza to to, że tym razem konkurować będą nie tyle samochody, co upgradeowane kosmiczne ścigaczki! Dodatkowo wprowadzono odmienne od podstawowego trybu gry (ówczesnie w sieci): m.in. Capture the Flag czy pojedynek (jakkolwiek enigmatycznie to brzmii...). Ponizej pierwsze screeny.

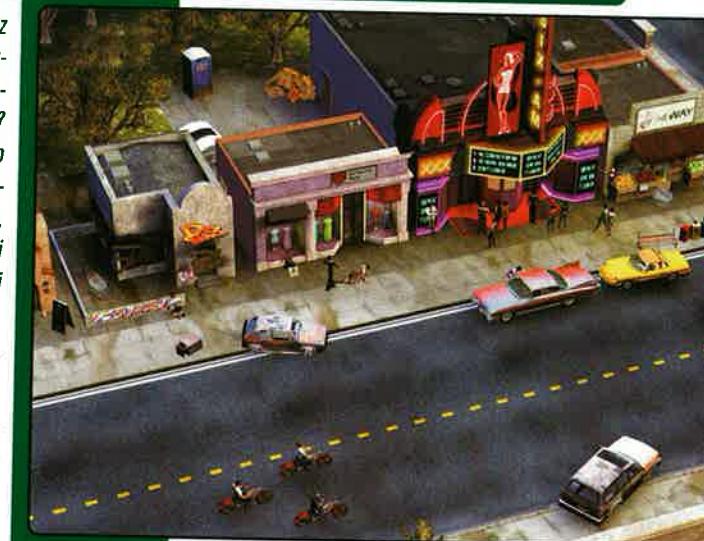


# SimsVille

Po premierze "The Sims" chłopaki z Maxis mieli nie lada orzech do zgryzienia. W jaki sposób podtrzymało popularność ich najmłodszego dziecka? Wypuścić kontynuację? Jeśli tak, to co w niej zmienić w stosunku do pierwotnego? Przekonamy się już wkrótce, bo zbliża się premiera SimsVille, czyli połączenia popularnych Simsów i idei Sim-City.

### Campari

Pewnie zastanawiacie się, jak można dokonać fuzji tak różniących się od siebie gier. Otóż wbrew pozorom nie jest to takie trudne. Wystarczy dać Simsom większą swobodę i umożliwić im "wypadły" na miasto...



Podobnie jak w pierwszej części Simsów (a tak w ogóle to co SimsVille można nazywać sequelem The Sims?), tak i tutaj non stop sprawujemy opiekę nad naszą rodziną - importowaną z "jedynki", ewentualnie całkiem nową. Znowu będziemy mieli okazję poprzezywać rozerki z malutkimi ludzikami, cieszyć się wraz z nimi, starać o pracę, robić zakupy itp. Inny sposób: robić wszystko to, co sprawiało nam tyle radochy 1,5 roku temu. Również od nas zależy będzie tworzenie nowych miejsc pracy, działalność służb miejskich czy też wspieranie wydarzeń kulturalnych odbywających się w miasteczku. To właśnie w tym miejscu "wdar się" element z Sim-City. Ale jeśli tylko przyjdzie nam na to ochota, możemy zupełnie "olać" rozwój miasta i zająć się tylko i wyłącznie naszą rodziną. Efekty będzie taki, że w metropolii nie da się wytrzymać ze względu na ogromną liczbę knajp, a co za tym idzie - żali i mietów.



SimsVille bardzo trafnie określił mój przyjaciel Nedd187: "O ile w Simsach Twoja rola ograniczała się do bycia panem i władcą domu, tak tutaj jesteś niemal bogiem całego miasta..."

**Sims Ville**  
**Maxis**

Zapewne doskonale pamiętacie poprzednie części serii - Myth: The Fallen Lords oraz Myth II: Soulblighter. Obie odniosły oszałamiający sukces, zdobywając rzesze fanów na całym świecie. Odrodzeni grafika, ciekawe filmiki i niezgorsza fabuła - to główne zalety cyklu. Tak naprawdę tylko kwestią czasu było ukazanie się na rynku Myth III: The Wolf Age. Za "Czas wilka" zabrą się (tylko na pierwszy rzut oku) mało znana firma Mumbo Jumbo. Czy gierka okaże się równie oryginalna, co nazwa jej producentów?

### Campari



# myth III THE WOLF AGE

Rozgrywająca się około 1000 lat wcześniej od Myth I gra skupia się będzie na wyczynach niebiańskiego Connacha - pierwszego imperatora kraju ludzi, który uratował ludzkość przed niegodową rasą Myrkiidów i Trow. Więcej szczegółów na temat fabuły autorzy nie chcą zdawać. Grunt, żeby "Czas wilka", podobnie jak MII i MIII, wciągnął graczy niczym wir wodny i nie wypuszczał przez wiele godzin. W końcu miło to jeden z atutów serii i aż strach pomyśleć, co by się stało, gdyby go zabrało w najnowszej odsłonie cyklu!

W MIII największy nacisk położono na grafikę. Wybuchano rad fanów, narzekających na pikselaż przy zbliżeniach mapy i wprowadzono stosowne poprawki, czeego wynikiem są prześliczne i dopracowane krainy.

Engine The Wolf Age korzysta z tzw. skeletal modeling, użytego wcześniej w innej produkcji chłopaków z Mumbo Jumbo: Heavy Metal F.A.K.K. II. Zmieniono także paletę kolorów z 8-bitowej na 16-bitową, dzięki czemu gra nabrala wyrazu i wygląda teraz o niebo lepiej. Jeśli chodzi o nowe rozwiązania zastosowane w MIII, to z ważniejszych pozwala sobie wymienić dwa: bardzo realistyczne postacie 3D oraz deformowanie terenu. Nie trzeba chyba mówić, że całość pracuje w pełni 3D.

Nawet najlepsza gra, mająca wspaniałą szatę graficzną i wciągającą fabułę, bez multiplayera długo na rynku nie "pociągnie". Dlatego prawie każdy nowy tytuł ma wbudowaną opcję rozgrywki sieciowej. Nie inaczej jest w przypadku The Wolf Age. Na Bungie.net gracze będą mieli okazję wymieniać się doświadczeniami, oglądając na temat całej serii, jak



## Coś Nowego

ostatnio zaś przy American McGee's Alice, której nie można znaleźć m.in. dawnych członków Rogue Entertainment.

### Falcon 5.0?

Są szanse: G2 Interactive, a wcześniej ich symulacyjny odam - Force 12 Studios, zapewniło sobie prawa do kontynuowania legendarnej już serii Falcon x O. O samej ewentualnej "piątkę" wiadomo na razie tyle, że miałby ją tworzyć człowiek, który stworzył swego czasu Falcon 4.0 Realism Patch, więc na co jak co, lecz na braki tego typu na pewno nie będzie można narzekać.

### Zorro

Czarna maska, zabójczy wąsik i niewyjaśniona niechęć do nierośzarpanych ubrań Panie, powinno - Zorro w całej swej tajemniczej krasie. Tym razem za sprawiedliwość go na peccy odpowiedzialność ponosi Dreamcatcher Games. Planowana na jesień gra ma jednak różnić się od tych pamiętnych z 8-bitów - przede wszystkim nacisk położony nie tyle na pojedynki (choć tych zapewne nie zabraknie), co na wypełnianie określonych zadań. Słownem: nie tyle action, co action-adventure... i duzo Kasz-Zety Jones, mamy nadzieję... ;)

### Havas -> Vivendi Universal Interactive Publishing

Havas Interactive, firma matka m.in. Blizzarda i Sierry, zmienia nazwę na Vivendi Universal Interactive Publishing.

### Beyond Atlantis

Przedstawiliśmy kilka newsów powyżej. Tym razem przywołujemy tego wydawcę, Dreamcatcher Games, by poinformować, że na jesień

ów mam dobrą wiadomość! Na oficjalnej stronie Mumbo Jumbo trwają właśnie zapisy na beta-testerów. Liczbę szczęśliwów ustalono na 1000. Chyba warto spróbować? □

Pierwszy raz "Czas wilka" można było obejrzeć na tegorocznych targach Electronic Entertainment Expo, czyli E3. Poza promocyjnym filmikiem i kilkoma screenami niczego specjalnego nie pokazano. Jednak główna dla zagorzali fanów Myth



## Coś Nowego

planują oni premierę Beyond Atlantis - sequelu swojej znakomitej adventure Atlantis. Co w niej? Prócz naprawdę doskonałej pre-renderowanej grafiki (próbki poniżej) intrigujący plot skupiający się na starańach archeologów (scenariusz jednego, jeszcze dokładniej: archeologa plemiennego - Lara?), by odkryć ten świat zaginiony...

### • Commando 4

Tak, tak, oczy was nie mylą - ETA kolejnego, czwartego już Commando'a - koniec roku 2001. Poniżej pierwsze obrazki - ich wygląd świadczy o tym, że NovaLogic rzeczywiście ma się czym szczycić...



### • Interplay nie na sprzedaż

Fani Interplaya, wstrzymujących dotąd oddech, mogą wreszcie odetchnąć z ulgą - Titus, właściciel 46,5% akcji tej firmy odstąpił od zamieru odsprzedania ich dalej na wschód. Okazuje się jednak, że uczynił to dopiero po przejrzeniu wyników prognoz, z których wynikało, że pozbicie się Interplaya mogłoby pociągnąć za sobą dewaluację akcji samego Titusa i w efekcie nawet jego bankructwo. Uf! Nie to, zebym wierzył w chęć zniszczenia tej doskonalej - jak dla mnie - marki, ale ryzyko związane z czymś takim...

### • Black Sea Studios

Bulgarscy twórcy Tzar: Cieżar Korony postanowili spróbować podbić świat jeszcze raz, jednak pod nową nazwą - Black Sea Studios. Z naszej strony życzymy im kariery co najmniej takiej jak ta w przypadku Black Isle.

### • The Longest Journey - ćwierć miliona sprzedanych kopii!

Firmy informowały, że The Longest Journey, ich ubiegłoroczny przygodowy hit, sprzedał się w liczbie ponad 250 tys. egzemplarzy!

### • W najdłuższą podróż za 50 zł?

W nawiązaniu do poprzedniego polski wydawca The Longest Journey, czyli naszej swojskiej Najdłuższej Podróży z Edytą Olszówką w roli April, zdecydował się na jej gry, nie April re-edycję w cenie niewielkich 50 zł! Najdłuższa Podróż w ramach fajnej ceny już w sklepach!

### • Kalisto safe

Zdążyliśmy już, kierując się "radą" najpoważniejszych serwisów informacyjnych, odegrać marsz pogrzebowy nad trumną francuskiego Kalisto

# Aliens vs Predator 2



**Po raz kolejny spotkamy trzy strony tej szczególnej historii - Obcych (Aliens) z owdzio blyszczącymi, opancerzonymi ciałami, ostrymi jak brzytwa szponami, obrzydliwie mokrymi oraz odstrzaczającymi paszczami i chodzących niczym obłąkane freudowskie zmory nocne. Potem Predatorów, czyli obsejśnie honorowych myśliwych, niczym Klingoni na radioaktywnych sterydach, zdolnych do usmiercenia, zanim jeszcze zdążysz zauważyc, że zaczęłeś krwiwić. Piechotę kolonialną (Marines - to w zasadzie piechota morska, ale trudno o morze w kosmosie). Mimo wielkiego arsenalu minigunów, bomb A itd. powinno udowadniać, jak kruchy i śmiertelny jest człowiek (oraz jak wiele może zdziałać).**

### Ghost

**M**usicie przyznać jedno - umieszczając te wszystkie elementy w jednej grze, twórcy zrobili świetną rzecz. Alien vs Predator odniósł spory sukces komercyjny i zdobył uznanie krytyki. Po takim wejściu nie po-

zostało nic innego, jak poczekać na sequel gry. Aby jednak uniknąć wtórności tematu i aby nie utracić magii, jaką wniosł pierwówzór, jego stworzeniem zajęła się firma Monolith, aktualnie znajdująca się na fali po sukcesie No One Lives Forever.

Bardzo często takie zmiany odnoszą różne skutki. Porównajcie np. "Mission Impossible" Briana De Palmy i Johna Woo czy chociażby kolejne filmy "Batman" Burtona i Schumachera. Różnice w obu rzucają się w oczy natychmiast. Jednak spojrzymy na inny przykład. Co było największym czarnym koniem marketingowym wszelkich czasów, jeśli chodzi o postać filmową? Takim impulsem była zamiana "Obcego", nieuchwytnego i niewidzialnego (przez większość części filmu) w "Alienie" na atakującego stadami "pakera" z filmu Camerona.

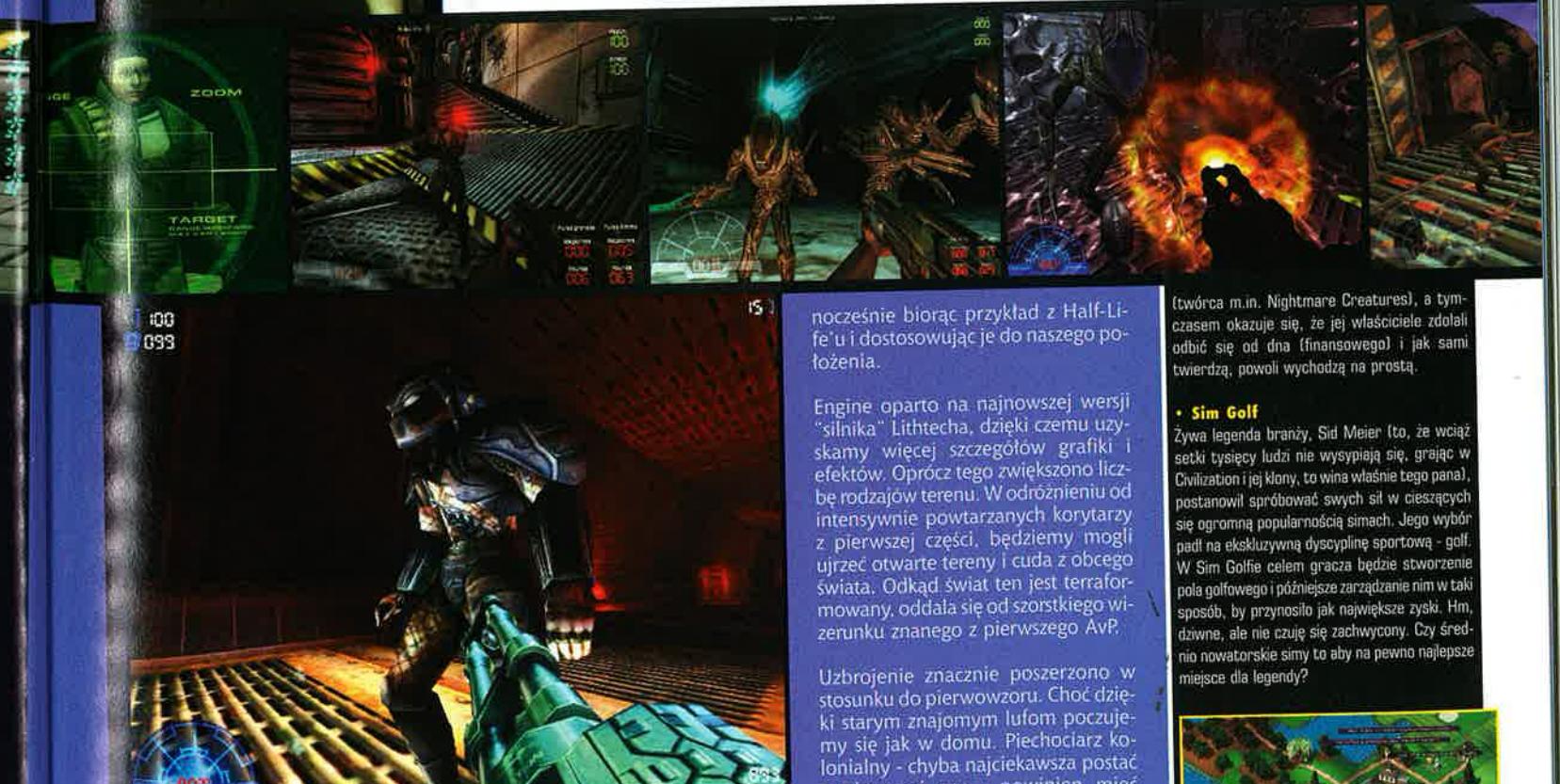
Podobnie z dziełem firmy Rebellion. Gra była arcydziełem redukcji i stylizacji. Dosyć dalekim od wizji filmów, a zbliżonym do komiksowych historyek. Kiedy spojrzymy na tamtą produkcję, możemy stwierdzić, że aplikacja była ekwiwalentem brytyjskiego oglądania na Obcego.

Natomiast z tego, co udało się zobaczyć dotychczas, AvP 2 dobrze zniósł transatlantyczne przenosiny i podobnie jak druga część "Obcych" zyskał dynamice i - ehem - zmasowianiu. Kiedy zostaje wykryte to siedisko, Eisenberg stawia w tym miejscu laboratorium, nastawiając się na badanie chitynowych kolesiów. Oczywiście dla Obcych to żaden problem, uwalniają się i gwałtownie przyciągają do zmniejszenia średniej gęstości zaludnienia bazy.

I teraz wchodzisz do akcji ty. Scena opustoszała. Tylko oddział kolonialnych Marines, wyposażony w najnowsze hity rynku zbrojeniowego, został, by powstrzymać katastrofę.

A co z Predatorami? Otóż tak się składa, że planetę LV-1201 traktują jako swego rodzaju bazę łowiecką (co jak wypad na Ibizę czy weekendowe polowanko albo wysok na rybki). Oczywiście ich głównym zajęciem jest polowanie na Obcych, obcinanie im główek i zacieranie ich jako trofea. Ludzkie czaszki są więc cennym urozmaiceniem w zasadzie dość monotonnego "menu"...

W tej grze każda rasa będzie miała oddzielną kampanię.



połączyć w całość - to tym razem mamy do czynienia z pełną opowieścią. Akcja gry dzieje się niedługo po wydarzeniach z filmu "Obcy: Decydujące starcie (Aliens)". Uczony Eisenberg szuka ludzi, którzy mogliby mu cokolwiek powiedzieć o wydarzeniach na planecie LV-462. Podczas misji do odległego świata jego zespół napotyka starego, nieuskodzony i

chaotyczne środowisko. Ma ono być zmienne i mieć sporo momentów, w których "giwer-holicy" będą mogli dać upust swemu naftogowi. W wielu miejscach produkcja przypomina to, co Monolith zrobił w NOLF-ie.



(twórca m.in. Nightmare Creatures), a tymczasem okazuje się, że jej właściciele zdolnieli odbić się od dna (finansowego) i jak sami twierdzą, powoli wychodzą na prostą.

### • Sim Golf

Zwyczajna legenda branży, Sid Meier (to, że wciąż setki tysięcy ludzi nie wysyplają się, grając w Civilization i jej klon, to wina właśnie tego pana), postanowił spróbować swych sił w cieszących się ogromną popularnością simach. Jego wybór padł na ekskluzywną dyscyplinę sportową - golf. W Sim Golfe celom gracza będzie stworzenie pola golfowego i późniejsze zarządzanie nim w taki sposób, by przynosiło jak największe zyski. Nic dzwonne, ale nie czuję się zachwycony. Czy średnio nowatorskie simy to aby na pewno najlepsze miejsce dla legendy?



## Coś Nowego

### SimsVille

Jedzi już przy simach jesteśmy - EA poinformowało, że prac nad trzecią częścią z serii Sims - SimsVille (czyli SimMiasteczko) powoli, lecz pewnie zmierza ku szczęśliwemu zakończeniu. Tym razem, jak łatwo się domyślić, do dyspozycji graczy oddany zostanie nie tyle pojedynczy dom, co całe miasto. Założenia gry pozostaną jednak te same - zadaniem gracza będzie obserwowanie swoich wirtualnych podopiecznych i wychodzenie naprzeciw ich potrzebom/marzeniom. Naturalnie, możliwe będzie także utrudnianie im życia, jednak wówczas należy liczyć się z tym, że nasze początkowo śliczne SimMiasteczko zmieni się w coś, przy czym New Reno z F2 zdawać się będzie osiedlem bogobogich i niewinnym... Pierwszy screen - poniżej.



skich spotkaniach z Obcymi), karabin pulsacyjny (Pulse Rifle), oczywiście obowiązkowo zaopatrzony w podwieszany granatnik, niemniej zachwycający miotacz ognia, faworyzowany przez Vasqueza szybkostrzelny cieki karabin. Jako dodatkowe uzbrojenie dołączono wyrzutnię rakiet SAFDAR, która może strzelać pociskami kierowanymi i niekierowanymi. Mało? No to mafią jeszcze wyrzutnię granatów, strzelającą pociskami z zapalnikami kontaktowymi i czasowymi. No i jakże modny minigun. Oprócz uzbrojenia dochodzi też kilka nowinek technicznych, takich jak Spider Minebots, czyli fażąca bomba, czy granaty EMP (EMP - skrót od nazwy impulsu elektromagnetycznego) - te bardzo zasmuca Predatorów, jako że paraliżują sporą część ich wyposażenia.

Inne ważne elementy to ulepszony detektor ruchu, spawarka ręczna, elektroniczny namiernik, lampa naramienna i flary fosforowe. No i z tym wszystkim trudno by było, żeby nie poczuł się jak Ripley. Urocze. Aha, ponadto żołnierze będą się wyrażać po żołniersku. Po szczegóły odsyłamy do serialu "Kawaleria powietrzna".

Witamy również Predatorów. Mimo że była to najpotężniejsza postać w pierwszej grze, zabawa nim jakoś nie była zadowalająca. Teraz poprawio-



kuje jak zwykłe za pomocą ogona, pazurów i groźnych szczek. Ale... rysunki konceptyczne przedstawiały też niesamowitą kombinację będącą krzyżówką Predatora z Obcym. Czy zobaczymy je w grze? Tego jeszcze nie wiadomo.

Umieszczenie akcji na obcej planecie otwiera nam drogę do zastosowania "lokalnych form życia". I tak się dzieje, LV-1201 ma własny ekosystem, z którym zetkniesz się podczas gry. Pocynając od kilku pa(t)rzących roślinek, które w odruchu obronnym wyrzucają chmury trującego gazu, a kończąc na pajękopodobnych stworzeniach o długich odnóżach. Powiem tylko tyle: skoro przez 10 000 lat wytrzymali w pobliżu ula Obcych, to bym ich nie lekceważył.

Podobnie jak i najemników, którzy również pojawią się w grze. Są oni zatrudnieni przez Eisenberga jako ochrona. W grze działają niemal jak czwarta strona w konflikcie. Technicy przyjmują rolę nieszczytelnych uczonych z Half-Life'u. Ale najbardziej interesujący są Syntetyczni - tak, ci z mleczną kwią. Jako wytwory ludzkiej myśli technicznej nie mogą zaszkodzić

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

133

## Coś Nowego

### Sims Online

Czyli Sims po raz trzeci, tym razem jednak - dla odmiany - dla tych całkowicie usięciowych, Sims Online pozwoli na zamieszkanie w wirtualnym i co prawdopodobnie najważniejsze, tworzonym przez samych graczy świecie Sims. Przez graczy, gdyż tylko od nich zależy będzie sposób, w jaki realizować będą założenia gry - zdobywanie bogactw, poczty społecznej, władzy... Tym razem możliwe też będzie opuszczenie własnego domu/kawiarni/dyskoteki czy co wam przyjdzie do głowy i spotykanie się z innymi "żywymi" Simami. Brzmi niesłusznie, prawda? Tak też wygląda - poniżej zdjęcie z prywatki.



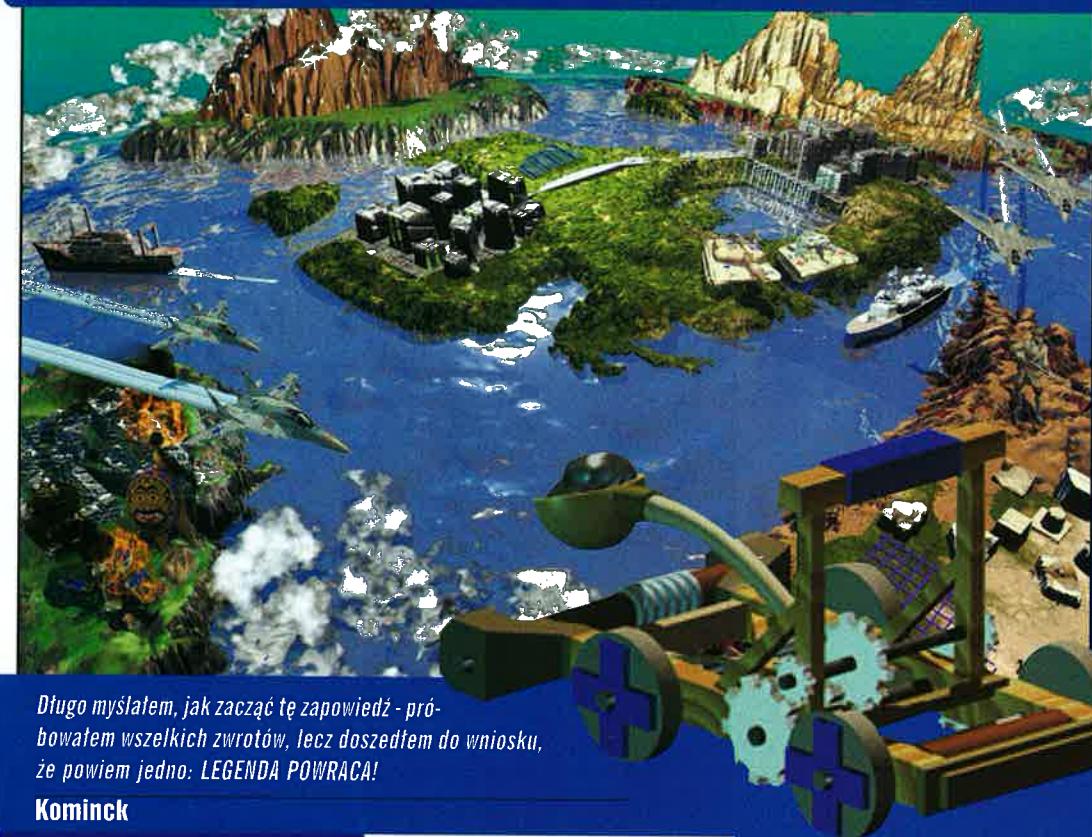
### Resident Evil: Game

Wiemy niewiele więcej nad to, że ma być i że w projekt zaangażowane jest Sony. Jeśli tylko dowiemy się czegoś więcej, nie omieszkamy poinformować.

### Fors - przez graczy, dla graczy!

Jak obwieśli producenci gry, firma Black Isle Studios, rozgrywka ich najnowszego role-playinga będzie się opierała nie na systemie AD&D, lecz S.P.E.C.I.A.L. Być może nie wszyscy wiedzą, co to takiego, ale na pewno wszyscy wieją-

# Civilization III



Dlugo myśletem, jak zacząć tę zapowiedź - próbowałem wszelkich zwrotów, lecz doszdem do wniosku, że powiem jedno: LEGENDA POWRACA!

### Kominck

**D**okładnie tak! Sid Meier, człowiek-legenda, oficjalnie powraca do cyklu Cywilizacji. W zasadzie tylko oficjalnie - pomimo opuszczenia MicroProse i założenia własnej firmy, Firaxis, nadal pracował nad tematem gier cywilizacyjnych, czego efektem była Alpha Centauri (notabene, gdyby poatrzec na fabule, to opowiadała historię następującą po Cywilizacji - nie mówiono tego głośno, bo nie miał praw do tego tytułu). Teraz jednak firmy dogadły się i team Sida Meiera pracuje nad pełnoprawną kontynuacją obydwu poprzednich części.

Tak jak w przypadku najnowszej części Osadników, także w tym nie będzie rewolucyjnych zmian, choć, owszem, pojawią się nowe pomysły, a te znane z poprzednich części i SMAC-a (z której Civilization 3 będzie czerpać całymi garściami) zostaną rozwinięte. Meier powiedział w wywiadzie, iż Civ III będzie zawierać sentymentalne elementy Civ I, glebi Civ II i zdobycze technologiczne Alphę Centauri.

Gospodarka będzie jak zwykle trzonem naszego rozwoju i uniknie większych zmian. Wciąż budujemy miasta, by połączyć je systemami komunikacyjnymi, irygujemy okoliczne tereny celem zwiększenia płodności ziemi itd. I tutaj pojawia się pierwsza kontrowersja - w jaki sposób

będziemy to wszystko tworzyć? Postanowiono powrócić do korzeni - za wszelkie czynności odpowiadającą będą jednostki. Instytucje osadników ulegnie drobnej zmianie - będą one kosztować miasto 2 jednostki populacji i stacji jedynie zakładaniu nowych miast bądź zwiększaniu populacji już istniejących. Natomiast do wszelkich prac powołano nową jednostkę - pracowników (Workers), którzy kosztować będą tylko 1 punktik.

Gracze wręcz domagali się rozszerzenia opcji dyplomatycznych, co wywarło wpływ na obrany przez Firaxis kierunek rozwoju. Dyplomacja przeszła gruntowne zmiany, a jedną z bardziej widocznych modyfikacji będzie zawieranie umów międzynarodowych. Wprawdzie stary i konwersacyjny interfejs pozostanie, lecz raczej w formie dla poczynających graczy. Zaawansowane brykacie dostaną w swojej "tablicy negocjacji". Dzięki nim otrzymamy łatwy dostęp do szczegółowych negocjacji, podczas których będziemy mogli wszystko sprzedać, kupić lub wymienić! Co oznacza to enigmatyczne "wszystko"? Ano - pakiety, złoto, wszelkiego rodzaju dobra, technologie, miasta (sic!), jednostki, posiadane mapy świata, kontakty z innymi ludźmi. Coż jak wielki międzynarodowy bazar - wymieńć można wszystko, np. w zamian za swoją mapę świata oraz technologię przetopu brązu żądza oddziału Spearmenów i kontaktu z Indianami albo oferujesz Irokezom pokój, jednak tylko pod warunkiem, że co turę będą płacić 5 sztuk złota - żaden problem

(niech się tylko zgodzą...), wystarczy zaznaczyć odpowiednie opcje!

Jednak możliwość handlu to nie jedyna innowacja. Wszystkie uklady zorganizowane będą po trosze na kształt stosu, np. zawarcie pokoju daje nam dostęp do innych, które później będą zawierać, dorzucając je do już zawartego paktu. Powiedzmy, że potrzebujesz przejść jednostkami po przez terytorium innego państwa, jednak nie interesuje cię żadna inna współpraca - wystarczą dwie umowy i już - nie potrzeba traktatów o wzajemnej pomocy, jak to było w poprzednich częściach Civ. Jednak gdy historia przybliży losy obydwu narodów, stawiając na ich drodze wspólnego wroga, nie ma problemu, by do istniejącej puli dorzucić zapis o embargo przeciwko niemu.

W grze spore znaczenie będą mieć granice naszego państwa. Wyznaczać je będą linie poszczególnych miast - tradycyjny obszar 5 x 5 z obciętymi rogami. Wejście obcej jednostki na nasze terytorium będzie pociągało za sobą odmienne reakcje - w zależności od aktualnych umów pomiędzy naszymi krajami. Jeśli nie zawarliśmy umowy o wolnym przejeździe, możemy zażądać odjścia z naszego terytorium - mogą usłuchać bądź zignorować żądanie. Jeśli zbytnio zbliży się do któregoś z miast, pozostaje jedynie ultimatum: albo się wycofaj, albo rozpoczęnamy wojnę. Na granice wpływać będzie miała również kultura, jednak nie podano, w jaki sposób będzie się to objawiać. :)

Warto również wspomnieć o komendzie "Go To" - powróciła w "znanej-i-lubianej" formie. Dowolną jednostkę można wysłać w określony punkt mapy (oczywiście dostępny dla niej). Liczona będzie najszybsza droga, liczba tur potrzebnych do jej przebycia, a w efekcie wybierana ścieżka, którą jednostka podąży.

Game play, czyli rozgrywka, nie obejdzie się bez zmian - pojawią się nowe drogi do zwycięstwa! Nie będzie już prostego wyboru, znanego z Civ I, walka czy budowa statku. Teraz pomiędzy nimi pojawi się cały wachlarz możliwości. Szkoda tylko, że znów nie podano, jakie będą te sposoby... choć którego byśmy nie wybrali, to i tak spotkamy się ze starymi znajomymi - doradcami. Jak mówią sami twórcy: "they are alive and well", choć facjata jednego z nich (dokładniej Science Advisor) jest jakby znana, zresztą przypatrz się sam! Czyżby samouwieńczenie? Może będzie też ukryty budynek - świątynia Sida Meiera? Lub będzie to jeden z cudów świata? :-)

Co do grafiki, to jest to jedna wielka niewiadoma. No, prawie. Nie opu-

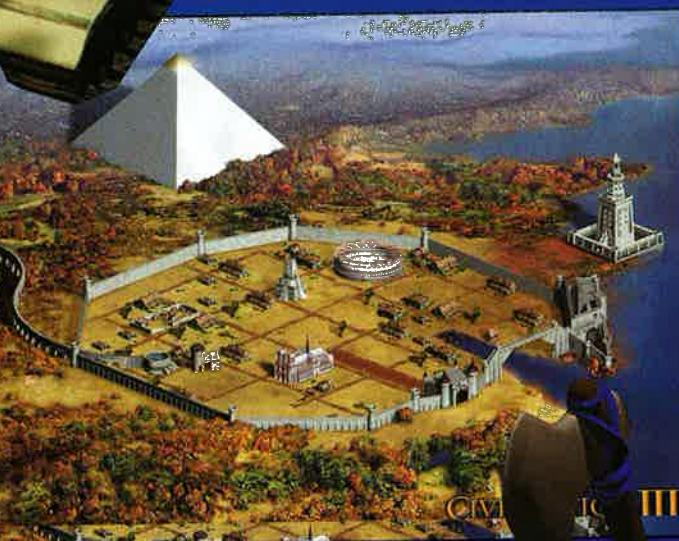


blikowano jeszcze oficjalnych screenów z gry poza kilkoma, które pojawiły się w CGW. (A i na E3 puszczono zaledwie filmik... - red.) Widziałem ich skany i jestem zdania, że nie doświadczamy rewolucji. Widok nadal pozostaje izometryczny, czyli złożony z klocków. Jednak nowy engine minimalizuje niekorzystne efekty - mapy przypominają mi HoM&M3 w wersji 1.0 (gdyleby to obrażowo tłumaczyć :-), to samo z jednostkami poruszającymi się po świecie. Jeśli sami chcecie zobaczyć, udajcie się na http://Apolyton.net/ bądź na oficjalnej stronie Civilization 3 - www.firaxis.com/civ3/. Engine pomimo starań, aby działał na jak najwolniejszych maszynach, będzie zawierał wsparcie dla high-endowych technologii.

Małe wymagania sprzętowe byłyby



Nie poinformowano wprawdzie o liczbie dostępnychacji, jednak Civ3 będzie miał wsparcie dla MOD-ów, jak i narodów definiowanych przez użytkowników.



## Coś Nowego

cie RPG wiedza, czym jest seria Fallout. Otoż właśnie w tej serii wykorzystywany był system rozgrywek, opracowany przez faniów gatunku manem jednego z najlepszych, jakim zastosowano w grze RPG na PC. To jednak nie wszystko - tuż po premierze 1 i 2 części Fallouta, producenci zaprosili graczy do dyskusji nad słabymi stronami systemu. Uwagi graczy zostały skreślone spisane i na ich podstawie system S.P.E.C.I.A.L. został zmodyfikowany! Można więc powiedzieć, że Torn będzie jedną z pierwszych gier, w powstanie której gracze ingerowali w tak dużym stopniu. Premiera tej fantastycznej gry role-playing, która ma szanse zdobycia Baldr's Gate 2, zapowiadana jest na koniec br.



### Neverwinter Nights

Jeśli wierzyć zapowiedziom, będzie to gra role-playing, która całkowicie zrewolucjonizuje gatunek RPG. Oprócz rozbudowanego trybu single-player (ponad 100 godzin rozgrywki) Neverwinter Nights będzie się oznaczał niezwykle rozbudowanym trybem RPG, który ma potrwać wszystko, co dotyczyło było zrobione w temacie RPG on-line. Gra ma posiadać edytory światów, dzięki którym można będzie wykreować swoje własne królestwo i zaprosić do gry innych graczy lub wykreować NPC-ów wg własnego uznania (można nadawać im konkretny wygląd, ubiórzenie, a nawet określić sprawność intelektu i rodzaj zachowania). Neverwin-



Civilization III  
Firaxis Games/Hasbro

## Coś Nowego

ter pokaże pażury nie tylko w Internecie - można będzie grać w sieci lokalnej! Na tą fantastyczną grę przyjdzie nam jednak poczekać do I kwartału 2002 roku.



### Darmowy dodatek do Heart of Winter

Firma CD Projekt pracuje właśnie nad lokalizacją darmowego dodatku do Heart of Winter pod nazwą Trials Of The Luremaster. Plik o wielkości ponad 70 MB będzie możnaściąćzyć ze strony WWW CD Projektu, oczywiście za darmo.



mo! Jest to istotna informacja dla polskich fanów gry, ponieważ angielska wersja Trials Of The Luremaster nie będzie działać z polskim Heart of Winter. Nowy dodatek zawiera 2 nowe, olbrzymie strefy do eksploracji, ponad 30 nowych magicznych przedmiotów, 5 nowych przeciwników (w tym część z serii Baldur's Gate) oraz poprawki znalezionej w Heart of Winter błędów. Polska wersja Trials Of The Luremaster będzie udostępniona gracjom pod koniec sierpnia. Będzie ją można pobrać ze strony [www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com) oraz [icewind.cdprojekt.com](http://icewind.cdprojekt.com)

### Świat Might & Magic z innej perspektywy.

Ścisiej - perspektywy z lotu... smoka! I to, uwaga!, nie z grzbietu tych wspaniałych stworzeń (jak Dragonriders, na przykład), lecz... z oczu Gracz, co stanowi pewne novum nie tylko w grach 3D, ale zdaje się w ogóle, wcisnąć w smoka imieniem Kyle. Dragon Wars of Might & Magic, taki bowiem tytuł nadano temu ciekawemu produkowi, ma być grą akcji ukazaną w perspektywie trzeciej osoby, w której 16 poziomów składać się ma na kampanię single player, deathmatch i coop będą zas reprezentować multiplayer. Co jeszcze wiemy? Nada, że Kyle potrafi wykonać 20 manewrów i skorzystać z każdego z 32 typów ataku, a całość spodziewać się możemy jeszcze tej zimy (po Nowym Roku jednak, obawiam się).

Zapowiada się, że Duke Nukem Forever będzie krokiem milowym na rynku gier. Usprawiedliwia to jego długą nieobecność. Na wideo jest częściowo określona fabuła - zbiór kawałków programu, jakich wcześniej nigdzie nie widzieliśmy. Zdziwiające modele, animacja, realistyczna praca ust pod-

Król powrócił. Jest większy, bardziej wredny i głośniejszy. Ten tytuł stał się już pewnego rodzaju legendą. Co jakiś czas docierały do nas informacje, że gra powstaje. Jeden czy dwa screeny. Stwierdzenie, że termin publikacji jest nieznany. A potem znów cisza. Wygląda jednak, że tym razem naprawdę coś ruszyło.

### Ghost



czas mówienia wspierana doskonałym głosem dubbingujących aktorów. Widać, że programiści z 3D Realms mieli dużo pieniędzy i doskonale wieżeli, jak je wykorzystać. Pierwotnie (wiele księżyca temu) zamierzano stworzyć grę opartą na engine'ie Quake'a. Potem Quake'a II. Jednak w końcu zdecydowano się na silnik wykorzystany w grze Unreal. Został bardzo mocno zmodyfikowany, aby programiści mogli stworzyć niesamowite modele i olbrzymie otwarte lokacje. Pamiętam, że Duke Nukem 3D był pięknie atrakcyjny i seksowny. Nowa wersja ma być jeszcze lepsza. Apokaliptyczna wizja, wielkie buciora, gładkie cienie, wypasione gwery, cygara, egzotyczne tancerki, eksplodujące głowy, Las Vegas, ogniste bąble eksplozji, śmieglowce, ślizgacze, bulwiaste obcy, wieśniaki, bulwiaste obce wieśniaki, promień zmniejszający i sniperka. Ole! :) Nie jestem jeszcze pewien, czy jest to "scisyły wykaz" tego, co 3D Realms włączyło do tej gry, ale jestem przekonany, że to dobra recepta na sukces. W całym tego słowa znaczeniu. Seks i śmierć to ponadczasowe ludzkie obsesje. Książę wie, jak dobrze pogrywać z obiema. I robi to.

3D Realms utrzymuje, że spotkamy tu wiele uzbrojenia znanego z wcześniejszego Duke Nukema 3D, ale będą także nowe gwery, a oprócz tego wszystkie będą wyposażone w alternatywne tryby strzelania. Zespół programistów chciał, aby uzbrojenie dostarczało rozrywki, a dobrane parami z różnymi zwariowanymi pojazdami dodawało grze tzw. jaj. Znajdziemy w programie już wcześniej widziane powerupy, pakiety ze sterydami, plecak odzrutowy itd. Zatem wszystko, czym wcześniej było dużo zabawy. Sposród pojazdów będziemy mieli do dyspozycji potężne wyścigowe motorówki, motocykle, skutery wodne, dżipy, poduszkowce oraz (co najzabawniejsze) część trasy naszej przygody pokonamy na grzbiecie osiołka.

**N**a naszym biurku wśród "najlepszych gier" zawsze zostawialiśmy puste miejsce w oczekiwaniu na pewną pozycję... Jak dugo jeszcze będziemy czekać?

Ponoć TYM RAZEM naprawdę już niedługo ujrzymy Duke'a. No cóż, od czasu pierwszych przyjemek (i zapowiedzi) minęło już tyle lat, że spora część graczy może JUŻ nie pamiętać starego Księcia i nie wiedzieć, czym tak wabi nas Nowy Książę. O Duke Nukemie 3D pisaliśmy parę miesięcy temu w Świnie. Zatem skoncentruję się tylko na tym, co będzie - czyli Duke Nukem Forever. Lojalnie uprzedzam, że zapowiedź będzie bazowała na trailerze Duke'a (jak dobrze pójdzie, to wkrótce wrzucimy go na CD). Stąd przepraszamy za nędzną jakość obrazków zawartych w tym opisie. □



Duke Nukem Forever

3D Realms

# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL  
www.interia.pl poleca

**NOWY JORK. ZASZCZUTY GLINA  
NIC DO STRACENIA.**



CROSS A MAN WITH NOTHING TO LOSE DO NOT CROSS A MAN

**MAX PAYNE**

współwydane przez:  
**PLAY-IT**  
[www.play-it.pl](http://www.play-it.pl)

opracowane przez:  
**TAKI 2**  
**GODGAMES**

sprzedaż wysyłkowa:  
**REALMS**  
**MICHAEL HOLDING**  
www.micahelholding.com  
tel. 022 611 07 29

patronat:  
**GRY OnLine**  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)  
STRONA REKONVENCIJNA:  
<http://maxpayne.gry-online.pl>

**PRACA W PLAY-IT**  
- PR MANAGER  
- MARKETING MANAGER  
- BRAND MANAGER  
- SPECJALISTA ds. PRODUKCJI/LOGISTYKI  
Jeśli jesteś zainteresowany/ą pracą u nas na tych lub innych stanowiskach, zajrzyj na <http://praca.play-it.pl>



# Jekyll & Hyde

Niewielu jest pisarzy, którzy mieli tyle równie świetnych pomysłów jak Robert Louis Stevenson. Wystarczy przypomnieć: "Wyspa Skarbów", "St. Ives", "Porwany za miodu", "Katriona" czy "Diabelska Butelka" ("The Bottle Imp"). Ponieważ ta ostatnia to sporych rozmiarów nowela, ale mniej znana, pozwól sobie przypomnieć jej treść. Diabeł zamknął w pewnej butelce cholika, który miał spełnić wszystkie życzenia właściciela przedmiotu, ten jednak płacił za to duszą - jeżeli butelka w momencie jego śmierci zostanie w jego rękach. Można ją było sprzedać... ale tylko ze stratą. To oczywiście tworzyło swoisty lej - ktoś w końcu musiał wpaść, nie mogąc sprzedać butelki taniej, niż ją kupić. Nie udawały się próby pozbycia butelki innymi metodami - nawet wrzucona do wulkanu wracała do właściciela...

Dlaczego wspominam dziewiętnastowiecznego pisarza? Bo jeden z jego pomysłów uniesmiertnił jego osobę, stając się podstawą scenariuszy wielu filmów, a ostatnio nawet gry komputerowej. Mówię oczywiście o powieści "Dr Jekyll i pan Hyde". (Ciekawe, kiedy producenci gier komputerowych siegają po hybrydy dzieł literackich, tworząc gry w rodzaju "Sherlock Holmes i Trzej Muszkieterowie spotykają Frankensteinia i wszyscy potem wymiotują..."

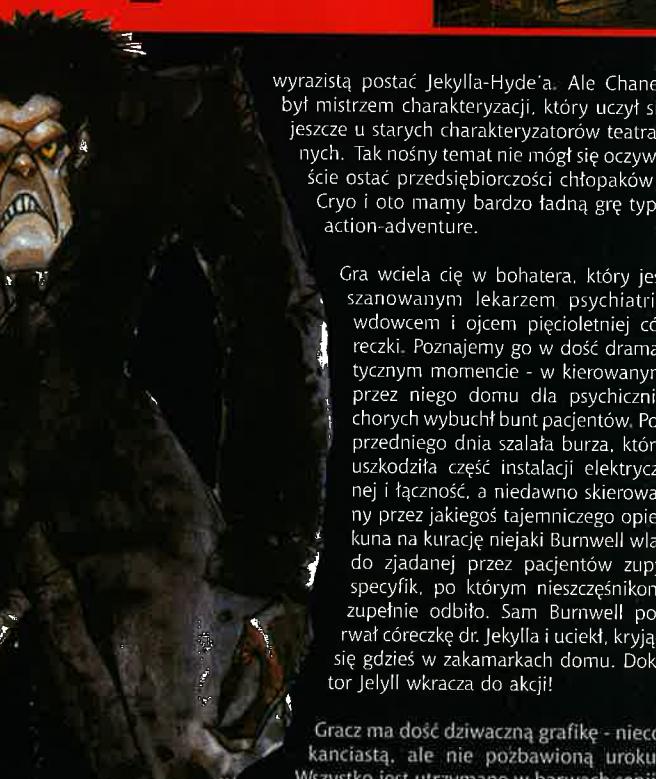
## El General Magnifico

**A**le wróćmy do Jekylla & Hyde'a. Jest to - przypominam tym, których znajomość literatury jest doskonała inaczej - historia o dwoistości natury ludzkiej. Młody, przystojny, mająty i zdolny lekarz, doktor Jekyll, odkrył w



trakcie badań nad fizjologią człowieka niezwykłą substancję, po zażyciu której przemieniała się w odrażającego fizycznie i moralnie wrednego typu - pana Hyde'a. Początkowo Jekyll zażywa miksturę wyłącznie w celach naukowych, potem jednak bycie Hyde'em coraz bardziej mu się podoba, aż wręcz Ciemna Strona Mocy bierze górę. Jekyll przestaje panować nad przemianami - zasypiając jako szlachetny doktor, budzi się pewnego ranka jako odrażający Hyde. W końcu - co jest chyba nieuniknione, pada ofiarą rozjuszzonego tłumu ścigającego mordercę - bo Hyde popełniając z coraz większą lubością rozmaita przepustwia, kończy oczywiście morderstwem.

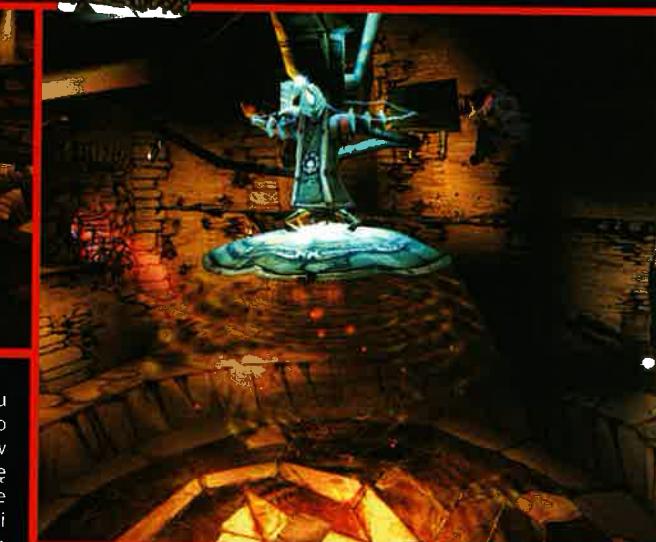
Opowieść o dwoistości natury ludzkiej jest bardzo ciekawa... a jej dość ponure zakończenie nie napawa optymizmem. Z wielką lubością brała ją na warsztat brać hollywoodzka, prezentując nam kilka wariantów tematu. Zaczął oczywiście Lon Chaney, stwarzając chyba najbardziej



wyrazistą postać Jekylla-Hyde'a. Ale Chaney był mistrzem charakteryzacji, który uczył się jeszcze u starych charakterystów teatralnych. Tak nośny temat nie mógł się oczywiście ostać przedsiębiorczością chłopaków z Cryo i oto many bardzo ładna gra typu action-adventure.

Gra wciela cię w bohatera, który jest szanowanym lekarzem psychiatrii, wdowcem i ojcem pięcioletniej córeczki. Poznajemy go w dość dramatycznym momencie - w kierowanym przez niego domu dla psychicznie chorych wybucha bunt pacjentów. Po przednim dnia szalata burza, która uszkodziła część instalacji elektrycznej i łączność, a niedawno skierowany przez jakiegoś tajemniczego opiekuna na kurację niejaki Burnwell włą do zjadanej przez pacjentów zupy specyfik, po którym nieszczęsnikom zupełnie odbito. Sam Burnwell pochwali córeczkę dr. Jekylla i uciek, kryjąc się gdzieś w zakamarkach domu. Doktor Jekyll wkraça do akcji!

Gracz ma dość dziwną grafikę - nieco kanciąstą, ale nie pozbawioną uroku. Wszystko jest utrzymane w barwach sepii, mętnej zieleni, a oświetlenie tylko niektórych fragmentów sceny zwiększa jeszcze nastroj grotu. Przeciwnikami Jekylla są początkowo tylko nadmiernie stymulowani pacjenci, których można oguścić laską. Jeżeli ktoś nie lubi działań brutalnych, to może się posłużyć oczywiście butelką z eterem, ale to jest cenna broń, ponieważ można nią założyć nieprzyjaciela nieosiągalnego w inny sposób, więc z tym eterem lepiej uważajmy - szkoda go tracić na byle leszcza.



Gra ma dość pokrętną grafikę i przez pewien czas trudno mi było uwierzyć, że ten stylizowany na dzieło dr. Frankensteinia jestomość to szlachetny dr Jekyll. Ciekaw byłem, jak wygląda jego Ciemna Strona. Hyde, i trochę się rozczarowałem. Ale wszystko jest kwestią umowy. Grafika 3D pozwala w zasadzie na pełną interakcję z otoczeniem - twój bohater ma skoczność Boba Beaorna i trzyma się krawędzi (za które raz złapał) niemal tak samo jak polityk stanowiska - potrafi się też wzduć,

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY  
DALSZY CIĄG KULTOWYCH GIER MYST™ i RIVEN™

# MYST III EXILE

PL

wersja polska



współwydane przez:  
**PLAY IT**

www.play-it.pl

opracowane przez:  
**MIG**

www.mig.pl

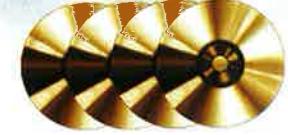
połonat:  
**TENBIT**

www.tenbit.pl

strona rekomendowana:  
**GRY OnLine**

www.gry-online.pl

4 CD



β

IN UTERO  
Work in progress...

nich przeciągać na rękach, nie wypuszczając z palców nieodłącznej laski. (Czymże jest angielski sierżant bez trzcińki lub wiktoriański dzentelmen bez swej laseczki?). Laska jest zresztą doskonałą bronią, jej metalowa głowka potrafi ukości szat najdzikszego drabu. A jak to za mało, to zawsze (no, nie tak zawsze, ale mniejsza o szczegóły) przeobrazić się w pana Hyde'a, który (tak na oko) jest w stanie wyrwać rękę i nogę nawet dwóm dress-(sz)panom z Pruszkowa naraz.

Burnwell porywa córeczkę doktora (wraz z jej guvernантką) gdzieś w głęb domu i Jekyll nie ma wyboru, tylko musi przeć przez hordę rozjuszonych pacjentów (nie masz ich co prawda zbyt wielu), zajadając porywacza. Po drodze zaczynają mu się składać w całość elementy pewnej famigłówki. Nie zdradzę jakiej, bo jest tu parę dobrych pomysłów i szkoda tak je od razu odsfaniać.

Trzeba przyznać, że gra zostawia nam spory wybór w kwestii rozwijania sytuacji. W każdym nowym pomieszczeniu masz pełną swobodę co do sposobu rozprawienia się z zasiedlającymi ją niemilcami. Możesz wybrać bój spotkanowy, możesz też (co usilnie doradzamy, bo zwiększa szansę na przeżycie) podkraść się z tyłu do bezmyślnie błądzącego po pomieszczeniu szaleńca i potraktować go z tyłu laską. Wiecie... kiedy zobaczyłem, jak sprawnie, szlachetny przecież dr Jekyll, włada ozdobnym przedmiotem, ujrzałem angielskich dzentelmenów w zupełnie nowym świetle. Ich rzecznosć w fazencu po rozmaitych wertepach stawia w nowym obliczu system wychowania w angielskich Public Schools. W ogóle najwyższy czas poruszyć pewien problem, który mnie nurtuje jeszcze od czasu gry "Red Guard". Wiecie, podobno - o czym wszyscy wiedzą - członkowie indiańskiego plemienia Navaho są genetycznie pozbawieni lęku przestrzeni i po rozmaitych rusztowaniach na wysokość pięciuset stóp poruszają się bez problemów. Wiąże się to chyba w jakiś sposób z ich ojczyzną, gdzie pełno pionowych skalnych iglic. Jak się mieszka na szczytce takiej iglicy, a sympatia na drugiej, sąsiedniej, to nie ma lekkiego, trzeba się pozbyć lęku przed wysokością. Nie będę więc podważać powszechnie uznanych prawd. Nie bardzo jednak rozumiem, czemu to samo dotyczy postaci z gier komputerowych. Pozwólcie, że zilustruję rzeczą przykładem. Kładka na wysokości pięćdziesięciu metrów nad dnem przepaści. Dna zresztą nie widać, buchażą z niego jakieś opary i wystają jakieś ostre kamienne iglice. Wszystko to ilustrują dobrą stronę podejrzanej pojekiwania. Każemy bohaterowi przejść po tej kładce. I co? Zamiast odwrócić się w naszą stronę i pokazać nam, jakiego (o! takiego!) nasz bohater rusza, idiota, jak po promenadzie. Och, jakże bym chciał zobaczyć grę, w której animowany przeze mnie bohater ma takiego samego pietra jak ja (bym miał, gdybym musiał przejść, tam gdzie jemu każe). Chciałoby się choć raz zobaczyć, jak bohater, któremu na wysokości czterdziestego piętra każemy przejść po wąskiej kładce, odwraca się, pokazuje nam, jakiego (o, takiego!), i opada, po czym pokonuje ją na czworakach. Były to re-

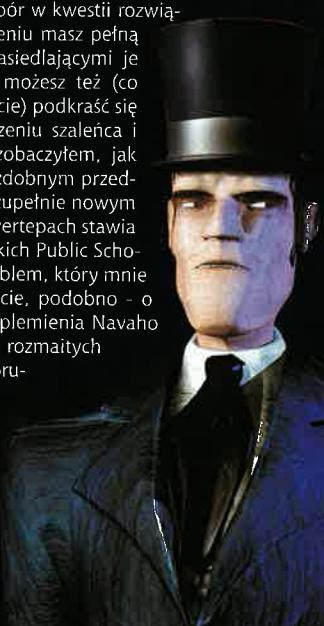
alizm posunięty może do przesady, ale jakie zabawne efekty można by wtedy osiągnąć!

Gra ma bardzo dobrą oprawę muzyczną - wszystko ilustruje muzyczka katarki, która zaskakując dobrze pasuje do epoki. Oczywiście oprócz pojekiwania i postękiwania pacjentów. Oszłomieni jakimś narkotykiem wydają dziwaczne odgłosy, które nieco irytują.

Nie to jednak jest największą wadą gry. Jedna rzecz, w moich oczach starego kloniarza, kompletnie ją deprecjonuje. Pozornie można zapisać ją w dowolnym momencie, ale odczytać jej w dowolnym (tym zapisanym) momencie nie można. Jest to draństwo tego rodzaju, że byłbym w pisk, gdybym spotkał tego, co to wymyślił. Wiem, skąd się to wzięło: z tego, że gra opracowano na kilku platformach, ale guzik mnie to, za przeproszeniem, obchodzi. Nie lubię, kiedy mnie zmuszają do tego, bym z piętnaście razy usiłował przejść kolejny etap. Było to ogromnie irytujące w Aid IV, ale tam to jakoś ścierałem (kontynuacja serii z tradycją), tu jednak oświadczam stanowczo, że zaczynam mieć tego dość. W dodatku - może to tylko moje spekulacje, a może nie - mam wrażenie, że twórcy gry osiągają przez to skutek przeciwny do zamierzzonego. Gdy po raz piętnasty czy szesnasty muszę pokonywać ten sam odcinek gry od początku, diabli mnie biorą i ciskam grę przez. Znaczy, ja nie mogę, ale wy możecie.

Dosyć oryginalny jest system sterowania grą - możecie zapomnieć o tym, że istnieje coś takiego jak mysz. Całe sterowanie i interfejs biorą się z klawiatury - co również wskazuje na "grzech pierworodny", jaki popębiono przy planowaniu gry, starając się tak wszystko urządzić, by docelowo gra dała się uruchomić na kilku platformach.

W sumie gra, zajmująca przecież, o niebanalnej intrydze, ciekawej grafice, bardzo ładnej oprawie muzycznej, ale... Tym bardziej, że jej tytuł ma się jednak nijak do tego, co wymyślił Stevenson. Wiecie, kiedyś ktoś może zrobić jakiś znakomity FPP o nazwie Hamlet, w którym duński książę rozwalą wszystkich seriami z dwóch minigunów naraz, a zamiast "to be or not to be", będzie mówić "you mother[ata-dadadad!]ers!!! eat this, bastards!!!". OK, to może być naprawdę dobra gra. Ale nie dla kogoś, kto jednak czytał Szekspira. Ten ktoś oczekuje od Hamleta czegoś innego... □



Jekyll &amp; Hyde

In Utero

IN UTERO  
Work in progress...

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL  
www.interia.pl poleca

## TOTALLY UNREAL



### NIESAMOWITA KOMPIILACJA ZAWIERA:



dystybuca:



www.play-it.pl



www.infogrames.com



www.epic-games.com



www.legend.com



www.tenbit.com

- ORYGINALNA GRĘ UNREAL
- UNREAL TOURNAMENT
- UNREAL MISSION PACK
- 2 DODATKOWE TRYBY GRY (DLA UNREAL TOURNAMENT)
- 50 NOWYCH MISJI

patronat:



www.praca-playit.pl



www.praca-playit.pl

- PR MANAGER  
- MARKETING MANAGER  
- BRAND MANAGER  
- SPECJALISTA ds. DISTRIBUCJI I LOGISTYKI

José jestes zatrudniony na stałe u nas na tych lub innych stanowiskach zarządzających.

# ALIEN NATIONS 2

Nie ośmiałem jeszcze po intensywnym graniu w Settlers IV, gdy przyszło mi się udać na beta testy gry Alien Nations 2. Co ma pierwotki do kreatyka, czyli co ma wspólnego Alien Nations 2 z Osadnikami? Bardzo wiele, ponieważ właśnie z hitem Blue Byte skojarzyło mi się Alien Nations 2 podczas kilku godzin intensywnego grania.

Ed

**J**ak widać po cyferce, jest to sequel gry pod tym samym tytułem (być może pamiętacie zeszłoroczną recenzję na naszych łamach), której, szczerze mówiąc, nie miałem okazji poznać, a czego dziś z perspektywy czasu żałuję, ponieważ Alien Nations 2 wywarło na mnie bardzo korzystne wrażenie. Autorzy proponują nam do wyboru któryś spośród trzech ras, a mianowicie Amazonki, Pimmoni oraz Sajiki. Pierwszej rasy nie muszę przedstawiać choćby z tego względu, że mieliśmy z nimi do czynienia w Osadnikach. Pimmoni to taka trochę fantastyczna rasa niebieskich dźwigów ze zdolnościami magicznymi. Wyglądają całkiem



sympatycznie i takie właśnie są. Co innego insektopodobne Sajiki. Mam awersję do wszelkiej mądryści karaluchów, prusaków, żuczków i tym podobnych obrzydliwów, nic zatem dziwnego, że wzbudziły moją odrazę. Wybór rasy ma oczywiście dość istotny wpływ na rozgrywkę, a raczej determinuje, jaką drogę prowadzącą do zwycięstwa wybierzymy. Tak się bowiem składa, że graczy może wybrać sposób typowy dla większości ertesów, czyli "palić, gwałcić, podbić", lub zdecydować się na drogę pokojową. Dobre stosunki z sąsiadami i spokojna rozbudowa państwa dają przecież w końcu takie same wyniki co agresywna ekspansja.

## Rasy

**Pimmoni** - nacja naukowców stale pracujących nad nowymi technologiami. Są to przemilne, lagodnie usposobione stworzenia lubiące się w piciu soku z muchomorów. Pimmoni swoje siedziby zakładają z reguły w dolinach, gdzie mogą w spokoju uprawiać swoje grzyby na ukochanej soczewce. Rasa ta wierzy w wielu bogów. W zasadzie każdy szczeć ma własnego boga. Bogiem Stjus jest Hamm, patronujący żywności, natomiast Magnats oddaje część Gats, a Murichs wierzą w Drunk.

**Sajiki** - rasa niezbyt sympatycznych insektów. Jako miejsca pod swoje siedziska wybierają pustynie, porośnięte kaktusami, z których Sajiki przyrządzają nápoj kaktusowy. Ciekawie mówić o wierzeniach tych insektów. W końcu są tylko przeroszonymi mrówkami.

**Amazonki** - kochają Matkę Ziemię. Oddają jej hold i chronią. Podobnie jak Pimmoni, swoje siedziby budują w górskich dolinach. Dobrze, jeśli dolina jest porośnięta drzewami, bo właśnie pośród drzew Amazonki czują się najlepiej. W lesie mogą sobie spokojnie zbierać jagody. Oprócz Matki Ziemi, Amazonki oddają część jej mężowi Janitowi, który chroni Amazonki przed napastnikami.



Menus zostały przygotowane równie ładnie jak sama gra

nie traci czasu na poznawanie zasad rozgrywki, a gra i tak ma kapitalną grywalność. Myślę, że obok Settlers najłatwiej jest porównać Alien Nations 2 do Cultures. JoWood zastosował bardzo podobne rozwiązania jak w obu wymienionych tytułów i stworzyły hybrydę klasycznej "god game" i ertesa. Dużą wagę przywiązuje do naszych podopiecznych. Nas

podwładni różnią się charakterami oraz celami w życiu. Tak jak chodziły w Tropico czy Cultures, rodzą się, dorastają, zaczynają pracować, aż w końcu znajdują sobie partnera. Takie rozwiązania dziwiły jeszcze jakieś półtora roku temu, a teraz stają się - jak widać - standardem. Podobnie ma się rzecz ze zmianą pór dobowych. Nasze mrówczki robią sobie przerwę na lunch koło południa, natomiast wraz z zachodem słońca grzecznie udają się na spoczynek w swoich domkach. Owe domki odgrywają ważną rolę w życiu spójności, ale o tym szerzej napiszemy w recenzji Alien Nations 2. To nie czas i miejsce na tak szczegółowe opisy. Kiedy dwójka podopieczni osiągała wiek dojrzały, przychodzi czas na połanie ich do terminu, aby zdobyli jakieś umiejętności. Profesji jest w sumie około 75 i są to na przykład drwale, policjanci, myśliwi, rybacy, budowniczycy itp. Do wyboru, do wyboru. Rozważny wybór profesji jest istotny, gdyż może się zdarzyć, iż



nagle pozostaniesz bez drwali, a zamiast tego będziesz miał połączenie stado policjantów. Wówczas ustanie z braku drewna budowa nowych domów, co jest w pełni chyba zrozumiałe i tym bardziej niedopuszczalne.

Podobnie jak w większości konkurencyjnych gier, duży nacisk programiści położyli na rozwój technologiczny ras. Tradycyjnie jest to proces długotrwały i kosztowny, lecz w rezultacie opłaca się włożyć w rozwój technologiczny maksimum wysiłku. Chyba zależy Ci na dostatnim i bezpiecznym życiu podopiecznych? Często brakuje surowców potrzebnych do dalszej progressji, coż wówczas uczynić? Najlepszym rozwiązaniem jest handel z inną nacją, chociaż jest to sposób dość kosztowny. Zarówno handlarzy, jak i szlaki kupieckie należy ochronić, a to oznacza uszczerb dla Twojego państwa. W handlu pomocne mogą być dobre stosunki dyplomatyczne. Nie można zaniedbywać tego elementu gry, gdyż może się np. zdarzyć, że przystąpisz do wojny ze swoim najlepszym partnerem handlowym i wtedy nić z surowcami produkowanymi przez przeciwnika.

Muszę również wspomnieć o budowlach, jakie można wznowić w naszym państwie, a raczej o roli, jaką one odgrywają w życiu społecznym. Po kilkunastu minutach gry z pewnością się zorientujesz, że coś jest nie tak z Twoimi podwładnymi. Są wyraźnie niezadowoleni. Lekarstwem na tę dolegliwość jest wybudowanie Taverny, która wprowadziła na krótko, ale jednak poprawiła ich morale. Kłopot w tym, iż spędzają oni teraz zbyt wiele czasu w Tavernie. Zawsze to jednak lepsze niż mieszkańcy z niskim moralnym.

Minorowy nastroszy szybko prowadzi do wzrostu przestępcości w państwie i nawet twoim policjantom będzie ciężko poradzić sobie ze złoczyńcami grasującymi po mieście. Uff... jakoś mi się jednak udało dobrnąć do końca tego artykułu, choć z początku nie bardzo wiedziałem, co mam napisać o tej grze, tym bardziej że grałem w nią raptem kilka godzin. Kiedy mnie tak naprawdę wciągnęła, to już niestety musiałem kończyć. Przez ten krótki czas zdążyłem sobie jednak wyrobić zdanie, iż w Alien Nations 2 muszą zagrać wszyscy fani Settlers. Wprawdzie nie jest oryginalna, lecz kumuluje w sobie wszystko co najlepsze w wymienionych przez mnie tytułów. A wszystko to w przewidzianej oprawie graficznej, która mażdży swym pięknem. Już nie mogę się doczekać dnia, kiedy w redakcji pojawi się pełna wersja Alien Nations 2, ażkolwiek nie wlem, czy porwie się na napisanie recenzji. Przecież napisałem dość wyczerpujące sprawozdanie z beta testów :).

Jak sami zatem widzicie, na brak atrakcji w Alien Nations 2 nie można narzekać, a mimo to mam pewne dość istotne zastrzeżenia do rozgrywki. Otóż, bardzo wolno gra się rozwija.

Naprawdę potrzeba dużo czasu, aby coś zaczęło się działać, aby działało się coś, co przykuje gracza do monitora. Z początku można zasnąć, ale gdy już się gra rozwieczę...

Fani Osadników z pewnością

zgadzą się ze mną, iż Settlers IV

imponuje grafiką i wiele,

co wam teraz powiem? Oprawa

graficzna Alien Nations 2 prze-

wyższa to, co widzieliśmy w

Osadnikach: Gra wygląda mniej

więcej równie perfekcyjnie jak

chociażby ostatni kinowy hit

"Shrek". Grafika jest bajecznie

kolorowa, komiksowa i pieknie

szczegółowa, bardziej pa-

suje do filmu animowanego niż

do gry. Nieprawdopodobnie

się zdziwiłem, gdy po kliknię-

ciu opcji zbliżenia oczom mierim

do gry, kiedy widziałem, jak

grafika zmieniała się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika

nie zmienia się w

oknach

z gry. Wysoka jakość grafiki

zadziwia

z gry, a także fakt, że

grafika



## Skala ocen

- 1 - po prostu dno + metr mulu; gra, która w ogóle nie powinno ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...] przjdź jutro z rodzicom! :)]. W ogóle w to się nie da grać. Nie broć, nawet gdy dają za darmo!
- 2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba, wad niweluje jej wszelkie atrakcje. Szkolny odpowiednik: 2. Grańcie w to jest karzą...
- 3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzroków, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wypoczniani faniacy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3.
- 4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenie są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co?

- Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...
- 5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przewożące). Grać można - gra raczej nie rozczeruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
- 6 - niezła gra, choć do czolówka sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warto uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mnie więcej równe sobie, przy czym są w niej rzeczy faktyczni warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.
- 7 - dobra gra, choć nodal nie pozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przyciągnąć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby

- istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Grańcie w taką grę nie jest stratą czasu.
- 8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. duża wyższość przeciennnej grafiki, muzyki, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązań itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.
- 9 - doskonala gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad; jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcząca. Gra i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrą w to byłby błędem.
- 10 - po prostu cuda (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobре)

## 3D Perfect Pool

- Gatunek: symulacja
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: PII 200, 32 MB RAM, Win 9x
- Grajemy na: C466, 256 MB RAM, TNT 32 MB
- ...: bardziej dobrze



## Uwagi:

Ugly Joe: Bilard jak bilard. Nic nowego.  
McDrive: I niestety perfekcyjnego, ale może choć nazwa kogoś przyciągnie...  
Yasius: Ze niby jak? Jaka dyskretna aluzja?  
Czarny Iwan: Dobrze zrobiona, bardzo grywalna.  
Gemini: Pool, pool... Sazdawka-slim?  
Beerman: Chyba tak, Gemini-san.  
Eld: Beerman, a myślałeś o smieci browaru?

## Alone in the Dark IV

- Gatunek: przygodowa/zręcznościówka/survival horror
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, karta graficzna 3D z 8 MB pamięci
- Grajemy na: C466, 256 MB RAM, TNT 32 MB
- ...: no, całkiem przyzwycię



## Uwagi:

Ugly Joe: Szczęście mówiąc, oczekiwaliem więcej.  
Smuggler: Niedla gra... akcji.  
McDrive: Akcji. A kiedyś był to przecież horror pierwszej klasy! Oj, porobiło się, porobiło...  
Yasius: Ale jest jeden plus - za rok nie będę musiał pisać kolejnej zapowiedzi.  
Czarny Iwan: To się zgadza, będziesz w wojsku.  
Eld: A my robimy zakładową wycieczkę na przysięgi. Oczywiście alkohol surowo wzbroniony!  
Gemini: ...i przywieziemy ci książki Lovecrafta.  
Beerman: I tąją ulubioną przytulankę.  
0132: Eeee... chyba nie pozwala Yasiusowi trzymać w wojsku Iwana. Nawet jako przytulankę.

## Artur's Knight 2

- Gatunek: przygodowa
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, CD X8, akcelerator 8 MB
- Grajemy na: C400, 256 MB RAM, TNT 32 MB
- ...: uwag krytycznych brak



## Uwagi:

Czarny Iwan: Nuda wieje.  
Ugly Joe: Bardzo ekonomiczne podejście do tematu - nie trzeba renderować nowych lokalizacji. :)  
McDrive: Na szczęście również ekonomicznie mogą do tego podejść gracze - nie trzeba od nowa grać. :)  
Yasius: Czyli dyskretny sposób na zadówienie wszystkich.  
Gemini: ...uwaga zwraca szczególnie dyskretny spoiler nadający Focusowi wyraźnie sportowy charakter... ;)  
Beerman: Ty się na grze 'sfocusuj', kurka zielona twoja ten tego...  
Eld: A ty - na mustre, bo jak ci kapral przy...

## Echelon

- Gatunek: symulator lotu
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, Win 9x/ME/2000
- Grajemy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce2 DDR
- ...: dopóki nie zrobi się tłok - znośnie



## Uwagi:

Smuggler: Wygląda ładnie.  
Czarny Iwan: To tak jak z niektórymi kobietami, ale zagrać się nie da.  
Eld: Eeee... z niektórymi blond kobietami też można zagrać, choćby w Piotrusia. Bo remik jest już zbyt skomplikowany.  
McDrive: Ale sądząc z niezbyt wyszukanego języka imię Gemińskiego, poza wyglądem zbyt wiele dobrego tu nie ma...  
Yasius: Co racja, to racja, ale ja to wiedziałem już wcześniej.  
Gemini: Prorok jakiś czy co? ;)  
0132: I leczy kaca do środka.

## Fallout PL

- Gatunek: postrukturna gra taktyczna
- Ocena: (lokalizacja) 9+ oraz znak jakości
- Wymagania minimalne: PII 233 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/ME
- Grajemy na: C450, 192 MB RAM, Riva TNT
- ...: nieźle, nieźle



## Uwagi:

Mac Abra: Ale prezentów w środku - ho, ho!  
McDrive: A i sama gra - ho, ho!  
Yasius: Szkoda, że nie chce mi się grać jeszcze raz.  
Św. Mikołaj: Ktoś mnie tu przedrzybiał.  
Eld: Wracaj do roboty Mikiego, bo niedługo do gier będą dotarć kluczyki do Porszaka...  
Czarny Iwan: Suuuuper!  
Beerman: Ty się nie ciesz, trzeba test trzeźwości najpierw zdąć.  
0132: I między innymi dlatego prawie żaden z nas nie samochod. :)

## Freedom: First Resistance

- Gatunek: TPP
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98
- Grajemy na: C 433, 256 MB RAM, Riva 2
- ...: nie za szybko, nie...



## Uwagi:

Mac Abra: Zawsze uważałem panią AMC za grafomankę - a gra dostosowała się poziomem do jej książki.  
McDrive: Czyli hipotologicznie rzecz ujmując, można robić dużo ciekawsze rzeczy...  
Yasius: Na przykład grilla - dzisiaj wieczorem, chłopaki! ;)  
Gemini: Cypress Hill Party Part II! Woohoo! :) ...Anne? Ta grafomanka?  
Eld: N chyba nie nimfomanka?  
Beerman: No chyba nie jej babcia?

## Giants PL

- Gatunek: TPP z ambicjami
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, CD-ROM x8, DirectX 7.0, akcelerator 2.8 MB RAM
- Grajemy na: PII 400, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
- ...: i, oj, bardzo, bardzo słabo...



## Uwagi:

Ugly Joe: Jak dla mnie, spolszczenie w porząku.  
McDrive: Giera również, a przy tej cenie - hm, smakowity kąsek!  
Yasius: Szczególnie że syreny w końcu wyglądają jak syreny.  
Czarny Iwan: Brak jednak Syreny 104, a to już granda.  
Eld: Fakt, może nie była to rakietka, ale przynajmniej silnik chodził jak w bolidzie Formuły 1.  
Gemini: ...raczej samobieżnej snopowiązacz, ale "who cares..."?  
0132: Laryngologów?

## Hostile Waters

- Gatunek: RTS/simulator
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, Win9x/2000/ME, akceler
- Grajemy na: PIII 500, 256 MB RAM, GeForce DDR
- ...: ideałnie płynnie



## Uwagi:

Mac Abra: Inspirujące.  
McDrive: Taaa, cokolwiek by to miało znaczyć...  
Yasius: Muszę zapomnieć swojej kwestii? Naczelnego wczoraj cały dzień ci mówił, co masz wpisać do Gamewalkera!  
Czarny Iwan: Nie podobało mi się.  
Gemini: Bo nie zrozumiałeś. A sterowanie - więcej niż cztery strzałki i fire - nie takie, jak lubisz... ;)  
0132: I brak ulubionego bohatera Iwana - Prosiaczka Kwika.

## Independence War 2

- Gatunek: kosmiczny symulator
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D zgodny z DirectX
- Grajemy na: PII 400, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
- ...: było OK, ale bez pełnych detali



## Uwagi:

McDrive: Po prostu najlepszy space-sim, jaki się do tej pory pojawił!  
Allor: Tyle że nie każdemu jego realizm może się podobać...  
StrangeOne: ...na początku. Bo po paru kwadransach jak nie "wsyńie!"  
Yasius: Realizmu tu nie ma, ale gra naprawdę wspaniała.  
Gemini: "Najlepszy space-sim?", to tylko świadczy o fatalnej kondycji tychże...  
Beerman: Tużdej niskich wymaganiach McDrive a (w sumie nie wiem, czy to on, czy ona).  
Eld: Dziwiś się? Koleś zre tylko hamburgery, to ma wodę w lbie.

## Leadfoot

- Gatunek: wyścigi
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: PII 266, 32 MB RAM, akcelerator
- Grajemy na: C400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...: nie ma na co narzekać



## Uwagi:

Smuggler: Takie jakieś... letnie. Nie budzi emocji.  
Eld: Letnie? Za oknem ciągle pada... Czy to naprawdę lato?  
McDrive: Tia... a co to w ogóle jest?  
Beerman: Oliwiana stopa, baranku.  
Yasius: Giera, w której tylko tryb mistrzostw jest godny uwagi.  
Gemini: Mistrzostw?  
Beerman: Chyba tak.

## Merchant Prince 2

- Gatunek: handlowka
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: Pentium 200, 32 MB RAM
- Grajemy na: C 400, 256 MB RAM
- ...: wszystko jak weneckie złoto



## Uwagi:

Mac Abra: Oooo... czas się cofnąć, znowu gramy na Amigach 500!  
McDrive: Eeeee, na Amigach było lepiej!  
Eld: Człowiek był młodszego, miał mniej obowiązków... tylko grał i grał.  
Yasius: Zmian zdecydująco za małe, żeby przyciągnąć współczesnego gracza.  
Czarny Iwan: Bardzo średnie.  
Gemini: Zzzzz...  
Beerman: Jak już spisz, to chociaż przestań pluć.  
0132: Daj mi spokój. Chyba mu się śni Czerwony Kapturek, bo ma obły uśmiech na twarzy.

## Myst 3: Exile

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: Pentium II 350, Windows 98/ME, 128 MB RAM
- Grajemy na: C466, 256 MB RAM
- ...: nie za szybko, ale zupełnie dobrze



## Uwagi:

Mac Abra: Niesamowicie efektowne wizualnie.  
Smuggler: Fani przygód nie oczekując tego, żeby na ekranie wiele się ruszało - to wasza gra idealna!  
Ugly Joe: Mysteryczne animacje...  
McDrive: I ten klimat...  
Yasius: Ten za okiem? Br...  
Czarny Iwan: Wymiała, ale jeśli nie lubisz główkować, to ci przedże główka spadnie, niż ukończysz tę grę.  
Eld: Eee tam, ja czekam na grę o podobnym tytule i cyferce, tyle że nazywa się MYTH 3!

## Operation Flashpoint

- Gatunek: symulator żołnierza
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PII400, 64 MB RAM
- Grajemy na: C400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...: najlepiej nie było, ale dało się grać



**Uwagi:**  
Mac Abra: Niem, niem...  
McDrive: To się dopiero nazywa "zabawa w wojnie!"  
Yasius: Zabawa? Ja ci dam zabawę, to śmiertelnie poważna sprawia!  
Eld: ROTFL! Brawo, szeregowy Yasius, przynajmniej nie będziesz zielony, jak trafisz do woja!  
Gemini: Jedna kula - trup. Przerzążające...

## Roland Garros 2001

- Gatunek: sportowa
- Ocena: 6+
- Wymagania minimalne: P266, 64 MB, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Grajemy na: P3-800, 256 MB RAM, Win 98, GeForce
- ...: nooo, na takim sprzęcie??!



**Uwagi:**  
McDrive: To po prostu jest rzeczywiście...  
Yasius: Jak wprowadził element wytrzymałościowy, zaczęły grać.  
Eld: Lubią patrzeć, jak ładne kobiety grają w tenis. Te króciutkie spódniczki...  
Gemini: Siostry Williams...  
Ugly Joe: On powiedział ŁADNE i kobiety, nie kaszaloty!  
Mac Abra: A ja pamiętam jedną tenistkę (z notki w telewizji) - nazywała się ANDREA GASSI. Normatynie umarłam.  
Beerman: No, Andrea całkiem nieźle jest. I brata ma chyba.  
0132: Tak, Stefan Graf się nazywa czy jakoś tak...

## ST Deep Space Nine: Dominion Wars

- Gatunek: strategia
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: C266, 64 MB RAM, Win 9x/ME, akcelerator 8 MB
- Grajemy na: C466, 256 MB, TNT2 32 MB
- ...: nie było powodów do narzekania



**Uwagi:**  
Mac Abra: Homeworld (prawie...) dla fanów ST. Ale ja woli po prostu Homeworld...  
Ugly Joe: W sumie nawet niezła strategia... ale jakoś szybko zuży.  
McDrive: Nie to, co Homeworld!  
Yasius: Nic oprócz Homeworlda nie jest jak Homeworld.  
Gemini: Star Trek to [ocenzurowano]!!!  
Beerman: Ty [ocenzurowano]!!!  
Eld: Wy wszyscy jesteście [...]. tutaj ktoś włączył norweski metal).

## ST Voyager Elite Force Expansion Pack

- Gatunek: FPP
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: C266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Grajemy na: C400, 256 MB RAM, Win 9x, DirectX, TNT2 32 MB
- ...: nie tak szybko jak w Enterprise'ie... ale ujdzie, przynajmniej w 800 x 600



**Uwagi:**  
Ugly Joe: No, no, zrobili w grze sekwencję czarno-białą. Ciekawie wygląda.  
Smuggler: Ogólnie nieźle, choć gra evidentnie adresowana jest do tych największych już maniaków.  
McDrive: Których w edycji za wielu nie ma...  
Mac Abra: A odkąd Jedi poszedł na urlop, to już nie ma wcale...  
Yasius: Za mało też ich nie jest.

## Sting

- Gatunek: przygodowa/arcade
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Grajemy na: C300, 256 MB RAM, Win 98 SE, TNT2 32 MB
- ...: jak uciekający przed policją gangster



**Uwagi:**  
Smuggler: Fajnie jest być maco w latach 50. i ta muzyczka w tle.  
Ugly Joe: Ale wizualnie jakoś mnie nie przekonuje.  
McDrive: Znaczy się "niezbyt pozytywnie przekonuje".  
Eld: Bardzo fajna gierka, choć pomysł nienowy. Wszyscy domorosili taktycy i strategi muszą zagrać.

## Technomage

- Gatunek: przygodowa/akcja/cRPG
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P266, 64 MB, Win 9x/ME, DirectX, akcelerator
- Grajemy na: C466, 256 MB RAM, TNT2
- ...: i było OK



**Uwagi:**  
Mac Abra: Hm... troszkę przygodówka, troszkę gry akcji, troszkę (niewiele) RPG... W sumie straszne.  
McDrive: Coś jak Darkstone, tylko że nieco ciekawsze, choć brzudsze.  
Ugly Joe: Fakt - fakt - fakt. Fakt off?

## Totally Unreal

- Gatunek: FPP
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB RAM, 4xCD, Win 95/98
- Grajemy na: AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2
- ...: jeszcze się pytać



**Uwagi:**  
Smuggler: UT rządzi! Unreal rządzi!  
McDrive: UT na prezydenta!  
Eld: TOTALNY CZAD...  
Gemini: Kupilem. Bo czym można nie kupić?  
Beerman: Można... lepiej wydać kasę na coś innego.  
0132: No właśnie, mógł kupić Hollenthon, Anata, Kalmah... etc.

## Ward PL

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 3
- Wymagania minimalne: Pentium 133, 32 MB RAM, CDX8, Windows 95
- Grajemy na: Celeron 300, 128 MB RAM
- ...: chodzi niby dobrze



**Uwagi:**  
Ugly Joe: Czasem lepiej iść na spacer, niż grać...  
McDrive: ...zwiąższy przedtem kilka głębokich oddychów dla uspokojenia...  
Eld: ...parasoł, bo pada deszcz...  
Mac Abra: ...i kompakt, by poszukać nim po kałużach.  
Yasius: A ja musiałem w to grać. Zgroza.  
0132: Śmierć frayerom... czyli szeregowym...

## X-Guard

- Gatunek: arcade/shooter
- Ocena: 1
- Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX
- Grajemy na: C466, 256 MB RAM
- ...: prawie tak szybko, jak ją wywaliłem z kompa



**Uwagi:**  
Smuggler: Kosmiczna strzelaninka, Standardowa do bólu.  
Ugly Joe: Lepiej iść na automaty.  
McDrive: Eee... automaty są mniej ekonomiczne, no i na cheaty nie ma co liczyć...  
Eld: Wrzu żeton, wrzu żeton, wrzu żeton...  
Beerman: Niech go ktoś obduzi i wytłumaczy, że nie jest już budka telefoniczna.  
Yasius: Niech jest poprawa, przestał mówić po norwesku.  
0132: "Aika multa mustoi? Talviota? Vittu? Helvetin Yhdeksan Puria? Perima Vihassa ja Verikostossa? Haudankylmyyden Mailla?" [Czyż fiński nie jest uroczy?] Mac Abra: Niemal tak samo jak wegierski, "teremte!"

# 3D Perfect Pool

W encyklopedii, pod hasłem bilard przeczytamy, że jest to gra prowadzona na stole bilardowym, która polega na takim uderzeniu bili specjalnym kijem, aby trafiła w inne bile lub wpadła do otworów w stole. Tyle w zasadzie wie każdy, lecz grać tak, aby wygrywać, to już sztuka, która niewielu się udaje.

## Czarny Iwan

Na pewno aby zostać mistrzem, trzeba dużo ćwiczyć. Na początek polecamy więc program, który pozwoli nabraci wprawy przed prawdziwą grą na zielonym stole. Nie gwarantujemy, że zostanie gwiadkami na miarę Dennis Taylor'a czy Dawida Graya, ale na pewno będziecie dobrze się bawić. Perfect Pool z Megaware Multimedia B.V. powstał w takim właśnie celu.

Niedawno mieliśmy przyjemność zaprezentować podobny program, lecz przeznaczony dla graczy Snookera. Była to aplikacja o wiele bardziej rozbudowana - z wieloma stołami, kilkoma trybami gry, prezentacją mistrzów sportu. World Championship Snooker miał również oficjalną licencję od World Snooker Association, dzięki czemu w programie można było umieścić sylwetki profesjonalistów, fragmenty nagrań filmowych z mistrzostw itd.

Perfect Pool nie pretencjuje się miana tak zaawansowanej gry. Nawet nieskomplikowana konstrukcja interfejsu sprawia, że gierka może wydawać się bardzo prosta. Dzięki takiemu rozwiążaniu udało się jednak osiągnąć inny efekt. Jeżeli jesteś osobą, która sportem bilardowym interesuje się sporadycznie, a masz po prostu ochotę pobrać w komputerowy bilard, to jest to właśnie gra dla ciebie. Decyduje o tym wspomniana prostota obsługi, równie prosta rozgrywka, brak tabel z wodowaniem i innych szczegółów, bez których prawdziwy fan obejść się nie może. Natomiast amator i wszem. Możliwość gry bez specjalnych menuów nie ujęta nic atrakcyjności Perfect Poola. Program został bowiem zrobiony bardzo solidnie i trudno się dopatrzeć jakichś szczególnych niedociągnięć.



Gracz może wybrać tryb zabawy z komputerem lub żywym przeciwnikiem. W przypadku komputerowego gracza można ustawić poziom jego umiejętności (trzy warianty). Jeżeli zdecydujesz się na najwyższą, szli sniper (ciekawa nazwa, nie ma co), musisz zakończyć grę właściwie bez fauli. W przeciwnym razie komputer jednym ciętem wbije wszystkie bile, a nam pozostałe jedynie zgrywać zebami.

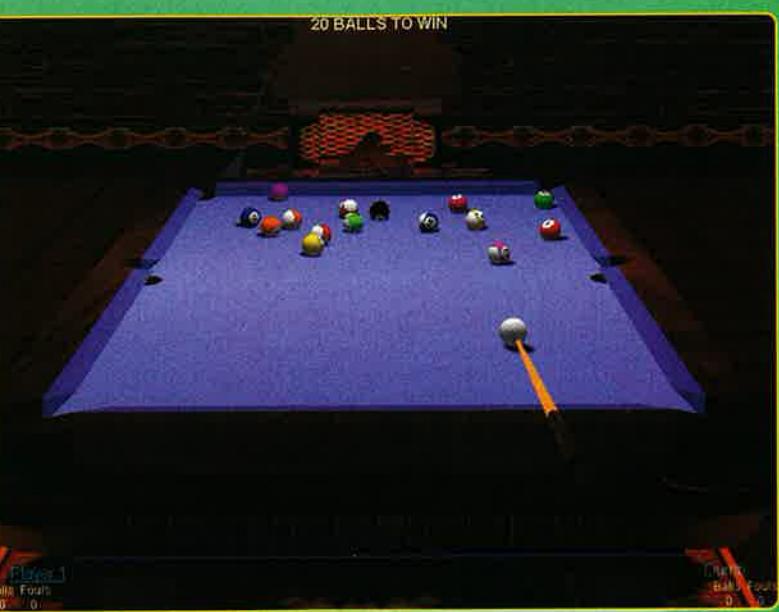


Przed grą warto również wybrać opcję Train, dzięki czemu szybko i łatwo nauczysz się jej obsługi. Ta jest naprawdę bardzo prosta, a zarazem wygodna. Siły strzału nie określany na jakieś wymyślnej skali, lecz po prostu suwając myszką po podkładce. Do funkcji tej nie można mieć zastrzeżeń. Podobnie ma się sprawia z zoomem - rotacją wokół stołu, zmianą kąta nachylenia kamery/zawodnika to rzecz banalnie prosta. Ułatwiona nawigacja do dużego plus gry, chociaż pewnie nie każdy będzie z takiego rozwiązania zadowolony. Jeśli bowiem przyzwyczajony jesteś do pocierania końca kija kostką, to tej przyjemności nie uswiadcisz.

Perfect Pool nie zawiera, oprócz wspomnianych opcji, żadnych dodatkowych funkcji. Graficznie gra prezentuje się jednak lepiej niż dobrze. Trudno zresztą o jakieś błędy w przypadku prezentacji jednego trójwymiarowego stołu czy tła, które stanowi salę, gdzie odbywa się mecz. Trzeba wspomnieć, że nie ma również możliwości zmiany sali (swoja droga jest bardzo dobrze zaprojektowana). Je-

dyną udostępnioną tu funkcją jest możliwość wyłączenia lub włączania tła (w sali). Jak widać, Perfect Pool nie zagrozi rozbudowanym aplikacjom bilardowym w rodzaju World Championship Snooker.

Brak tu zarówno podstawowych trybów zabawy, jak np. turnieju, a także dodatkowych atrakcji typu Trick Shot. Zaskoczenie będzie chyba kompletne, gdy dodam, że ta muzycznego również w grze nie uświadid-



czymy. W tym ostatnim przypadku nie jest jednak tak źle, bowiem istnieje możliwość dodania muzyki z własnej fonoteki. Wystarczy umieścić plik mp3 w odpowiednim folderze gry, a muzyka będzie odtwarzana w trakcie meczu.

Perfect Pool to gra co najmniej dziwna. Z jednej strony została wykonana bardzo starannie i z gustom (okna menuów), z drugiej, nie ma w niej praktycznie żadnych opcji dodatkowych. Gdybym miał oceniac atrakcyjność gry pod względem fascynacji bilardu, musiałbym postawić jej niską ocenę. Jednak dla mnie bilard jest po prostu ciekawą rozrywką, więc ocenię grę pod względem od tego, co by mówić o Perfect Poolu, gra się świetnie i dlatego właśnie, zupełnie subiektywnie, oceniam ją na 7 punktów. Spróbujcie sami, a na pewno podzielić moje zdanie.

## INFO • INFO • INFO • INFO

**Ocena:**

**7**



Producent:

Megaware Multimedia B.V.

Dystrybutor:

Megaware Multimedia B.V.

Internet:

<http://megaware.nl/info/k001.html>

Wymagania:

P 200, 32 MB RAM, Win 9x

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- prosta
- grywalność
- możliwość załadunku własnej muzyki w tle

Minusy:

- brak trybów mistrzostw
- niemożność zagrania z asami sportu bilardowego
- brak dodatkowych opcji

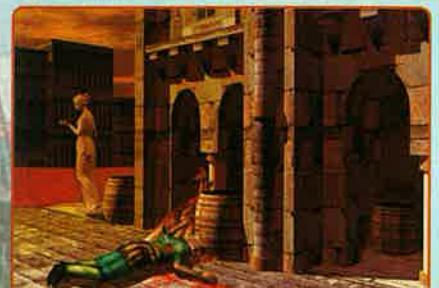


# Merchant Prince II

**Merchant Prince** to dla miłośników strategii ekonomicznych tytuł wcale nie nowy. Wydana w 1994 roku przez Holistic Design gierka, której akcja rozgrywa się w renesansowej Wenecji (i nie tylko), zdobyła wielu fanów. Jej popularność została potwierdzona rok później, gdy zajęli się nią specyści z Microprose'a. Panowie poprawili kilka drobnych błędów, popracowali nad grafiką i wydali ją ponownie jako Machiavelli The Prince. Nawet dzisiaj nie trzeba specjalnie się wysiłka, aby znaleźć kogoś, kto nadal katuje któreś wcielenie Merchant Prince'a.

beerman

Gwoli przypomnienia - Merchant Prince jest turową strategią ekonomiczną, w której obejmujesz rolę czternastowiecznego kupca weneckiego. Współzawodnicząc z trzema innymi kupcami, poświęcasz się eksploracji świata i zakładaniu nowych szlaków handlowych, które mają przynieść jak największe zyski. Jednak nie samym handlem kupiec wenecki żyje. Gra toczy się w czasach, gdy nie można było ignorować spraw



religijnych i politycznych, jeśli chciało się odnieść sukces. Dlatego należało chwytać każdą okazję, aby wykorzystać sukcesy handlowe do zdobycia wpływów politycznych lub religijnych. Dzięki nim dużo łatwiej było powiększać swoją potęgę ekonomiczną itp., itd.

Jednak mimo wszystko najważniejszy był handel. Zaczytając z niewielką kwotą pieniędzy oraz kilkoma statkami, należało żeglować między portami Europy, Afryki i Azji w poszukiwaniu miejsc, gdzie można tanio kupić i drogo sprzedać posiadane towary. Były ich w sumie osiemnaście, a popyt i podaż na poszczególne dobra były w każdym mieście inne. Zwykle sporo czasu zabierało znalezienie dobrych szlaków, ale gdy już to nastąpiło, pieniądze płynęły do kiesy szerokim strumieniem.

Na tym zabawa się nie kończyła, ponieważ należało jeszcze w jakiś sposób wykorzystać zdobyté pieniądze. Możliwości było sporo - od rozbudowy własnej działalności

(zakup większej liczby okrętów i handel droższymi towarami) aż po zdobywanie wpływów politycznych, wykorzystywanych, jak już wspomniałem, do wzmacniania własnej potęgi.

W tym momencie chciałbym przeprosić za przydługie wstęp, ale mam nadzieję, że mi wybaczycie po przeczytaniu tego, co teraz nastąpi. Otóż niedawno na sklepowe półki trafiła gra nosząca tytuł Merchant Prince 2. Tym razem księcia wydał Talon Soft, firma znana z dobrych strategii. Jednak chłopaki się nie popisali. Wydawałoby się, że w ciągu tych sześciu lat można by z Merchant Prince'a zrobić grę na miarę naszych czasów. Tymczasem poprzestano głównie na przepakowaniu oryginalnej gry do nowego pudełka - sami przynajmniej, że to niewiele.

Dzięki wstępowi już wiecie, o co w tym wszystkim chodzi, i gdyby nie kilka "drobiazgów", mógłbym stwierdzić, że to bardzo dobra gra, w której zakochają się wszyscy miłośnicy komputerowego handlu. Sam zapewne pograłbym w nią dłużej (przypominając sobie czasy Vermeera), ale niestety, po Merchant Prince'u widać, że to gra z... poprzedniego stulecia (może nie?). Oczywiście jest to głównie kwestią grafiki oraz sposobu sterowania. Chwali się sprawiedliwość, że MP chodzi w końcu pod Windows - dla dzisiejszych graczy to bardzo ważne. Jednak jest to jedno z niewielu usprawnień, które pojawiły się w ciągu wielu lat. Interfejs, który kiedyś wystarczał, teraz jest najzwyczajniej toporny. Do wielu istotnych danych trzeba się dokopać, a operacje, które wykonujemy, najczęściej nie są wcale łatwo dostępne. Wszystko to sprawia, że nie gra się zbyt przyjemnie i po prawdę - przyjemność z grania będą czerpać

# Action PLUS

Pismo z CD tylko 6,99 zł



## Nowa forma

- recenzje
- zapowiedzi
- porady
- ciekawostki

PC  
PSX  
PS2

Gameboy Color  
X-Box

Zwiększymy obciążenie.

Dźwignij 650 MB!

**ROLAND GARROS  
2001**

**Qn'ik**

Pierwszy kontakt z RG2001 jest bardzo pozytywny. Miły autostart, łatwa, choć bardziej wolna instalacja (518 MB!), no i... encyklopedia. Uruchamia się z CD, choć gdy ktoś ma za dużo wolnego miejsca na twardej dysku, może ją zainstalować na twardych kilkuset MB. A czego w niej nie ma! Biografie (ograniczające się zresztą tylko do szych faktów - nie licząc na elaboraty o zawodnikach), zdjęcia tak zawodników, jak i stadionów. Jak na encyklopedię przystało, mamy w niej rezultaty wszystkich turniejów Rolanda Garrosa, i... niestety niewiele ponadto. Żadnych filmów, z udzialem znajdują się tylko quiz. Ma on trzy stopnie trudności i z wielką przyjemnością mogę się pochwalić, że pomimo iż tenis nie jest moim ulubionym sportem, to pierwszego "seta" z komputerem wygrałem. I na tym skończyłem zabawę z quizem, bo pytania zaczęły się powtarzać. Jednakże dorożane-

widac, że poskrojono im trójkątów i tekstur. Niczego dobrego nie mogę również powiedzieć o cieniach, które przypominają nietrzymające się kupy szkielety. Do moich skarów dorzuć mogę jeszcze płaską publiczność, która od czasu do czasu się porusza, oraz sztywnych sędziów. Chłopcy do podlewania piłek również do siedzeń przyrośli, bo nie zdarzyło mi się zobaczyć ich w ruchu. Ogólnie grafika jest na szkolną, solidną tróję. Nic specjalnego.

Po krótce objechaniu stadionu zaczyna się wreszcie gra. Sprawdzam kamery, nie przecież, nie jest najgorzej, choć tylko dwie dają jako taki wgląd w to, co dzieje się na boisku. Mój serw... O Boże, a co to? Ten element gry został maksymalnie przez Cryo, autorów gry, utrudniony. W wyniku tego człowiek siedzi, zgrzyta zębami i modli się, żeby ten wściekle szybko latający kursor zatrzymał się tam, gdzie powinien. Faktem jednak jest, że po jakimś czasie, przy odpowiednim opanowaniu serwowania, niemal za każdym razem można uzyskać tzw. "asy" serwowe (czyli takie rozpoczęcie, po którym przeciwnik nawet nie dotknie rakietą piłki, nie mówiąc już o przerzuceniu jej na naszą połowę). Sama gra również do najłatwiejszych nie należy. Po jakichś dwóch godzinach treningu zdobyłem puchar Rolanda Garrosa, pokonując każdego przeciwnika w tie-breaku (taka tenisowa dogrywka). Każdy gem wyglądał tak samo, jeśli ja serwowałem, miałem pięć asów. Jak przeciwnik serwował, ja odbijałem piłkę bardzo wysoko. (Niestety niemożliwością wydaje się zaatakować od razu przy odbieraniu serwusu przeciwnika.) I tylko mogłem obserwować, jak komputerowy gracz podbiega do siatki i z całą siłą wbija piłkę w drugi koniec kortu. Na przyjemność, która mogłaby płynąć z gry, nie najlepiej również wpływa fakt, że trzy poziomy trudności praktycznie niczym się od siebie nie różnią. Mój pierwszy mecz, jak się okazało, był na najwyższym poziomie trudności - przegrałem 4:6. Po przejściu na niższy sytuacja była niewiele lepsza, domyślam się, że tym razem spowodowana większą wprawą.

W RG są trzy tryby rozgrywki. Pierwszym, do którego trzeba zajrzeć, jest trening - pozwala opanować klawiaturę i pozbawić słupki (takie jak na drogach, gdy są roboty). Niestety najważniejsze jest to, na co trening

Pomimo że tenis w Polsce jest raczej uważany za dyscyplinę elitarną, to o turnieju Rolanda Garrosa na pewno większość czytelników styszała. Odbywa się on we Francji na... nie jestem specjalistą w tym względzie, więc określę to bardzo prostą - pomarańczowych kortach. Jego cechą charakterystyczną jest fakt, że sędziowie muszą używać podczas meczu nie języka angielskiego, będącego standardem na całym świecie, ale francuskiego. Ach, ci Francuzi...

### Qn'ik



nie pozwala: ćwiczenie serwów. Baaardzo śmieszne, gratulacje, panowie z Cryo! Po zabawie z maszynką wystrzelującą piłki czas spotkać się z jakimś bardziej zwawym przeciwnikiem. Gdy zobaczymy na CD encyklopidię, pomyśleć, że w grze będzie mógł zagrać w roli tych sław. Daremne nadzieję, ponieważ tak się składa, że nie ma tu ani jednego prawdziwego nazwiska. Z poczatku pomyśleć, że to ja jestem laikiem i nikogo takiego jak Marco Marconi nie znaję. Encyklopedia jednak też nie podaje żadnych o nim informacji... Tak czy inaczej, drugim po treningu trybem jest pojedynek mecz. Można wybrać liczbę setów, rodzaj rakiet (które różnią się chyba tylko tym, jakim kursem sterujemy po ziemi podczas ich używania), kort: pomarańczowy (po angielsku nazwany clay, glina, ja też nie rozumiem), trawiasto-wimbledonowski (mój ulubiony i najlepiej wygląda) i "plastikowy". Niestety brak betonowego, który był w RG99. Fizyka gry na poszczególnych kortach różni się w tak niewielkim stopniu, że w ogóle nie determinuje zauważalnie rozgrywki. Kolejnym mało realistycznym elementem na korcie jest siatka. Jakos nie przypomina siatki, a bardziej coś pomiędzy twardą gumą a betonową ścianą - i nie mówię tylko o wyglądzie.

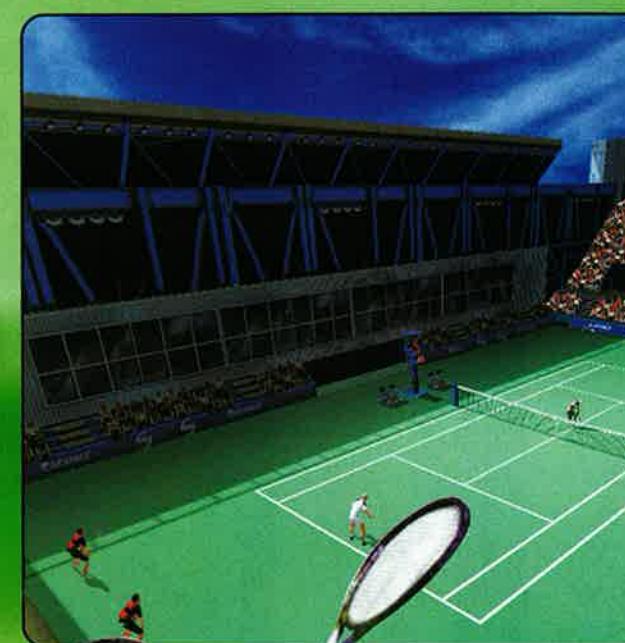
niejszą opcją w grze jest multiplayer - również dla dwóch graczy przy jednej klawiaturze. Naprawdę bardzo miło być bezlitośnie pokonanym przez Devusię. Niestety, obiecuje, to już ostatnia, a dość zasadnicza wada - zabawę pruse z sterowaniem - gra się trudno, gdyż zawodnicy na wciskanie klawiszy reagują z opóźnieniem albo wcale, co naprawdę może frustrować.

Najjaśniejszym punktem gry jest chyba jej udzielenie. Co prawda muzyka po kilku minutach porywa wreszcie do wyłączenia głośników, ale już dźwięki podczas gry są nieseko dobrze - rakietę odbijającą piłkę z myślą dla ucha uderzeniem gracza (oboga płci) odpowiednio sapią (ew. sapkowską), a komentarz jest profesjonalny i wprowadza w klimat charakterystyczny dla kortu. (Niektórzy mogą powiedzieć, że tenis ma tyle klimatu co golf. No i będą mieli trochę racji.) Mitym akcentem jest to, że na kortach we Francji komentator jest po... francusku. Ten, całkiem zdrowy, snobizm (trzeba w końcu ważyć z lengendującą światem) przeszedł nawet do gry - nic dziwnego, w końcu Cryo jest za państwa serami pachnącymi i winami płynącego...

Podsumowując, Roland Garros 2001 jest niepozbawioną wadą, ale bardzo miłą grą arcade, akurat żeby usiąść, pograć pół godzinki i wrócić do lekcji. Polecam ją szczególnie fanom tenisa, gdyż - o ile jeszcze nie mają konsoli - jest to jedyna nowa gra na PC, która symuluje ich ulubiony sport. Mam tylko nadzieję, że Cryo weźmie się wreszcie za porządne testowanie swoich gier - a jeśli RG2001 była testowana, to niech lepiej już robią przygodówki.



Póki co koncentrując się głównie na wadach RG2001 - można by pomyśleć, że gra ma same negatywne strony, tak że na szczęście nie jest. Chyba najprzyjem-



### INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Cryo Interactive

**Dystrybutor:**  
CD-Projekt tel. (022) 519 69 00

**Internet:**  
<http://www.rolandgarros.org/>

**Wymagania:**  
P266 64 MB,  
Win 9x, DirectX

**Akcelerator:**  
konieczny

**Ocena:**  
**6+**

**Plusy:**

- Sterowanie
- Czasem komputer oszuksuje
- Troche społoniona grafika
- Realizm
- Małe zróżnicowanie trudności
- Małe możliwości konfiguracji

**Minisy:**

- W sumie fajnie się gra
- Jedyna gra z tenisem w roli głównej
- Dobre udzielenie
- Encyklopedia

WIRTUALNE IMPERIUM GIER



- największa baza  
**RECENZJI**

- najświeższe  
**ZAPOWIEDZI**

- gorące **NOWINKI**  
z Polski i świata

- tony **TIPS & TRICKS**

- najobszerniejsze  
**SOLUCJE i PORADNIKI**

- codzienny **UPDATE**

- najczęściej **KONKURSÓW**

wylaczny patron  
internetowy serii  
**XGra**

Quake 3 Arena - teraz u nas

sponsor serwisu  
**FUJITSU SIEMENS** COMPUTERS

INTRUDER  
MEDIA GRAPHIC

# THE STING!

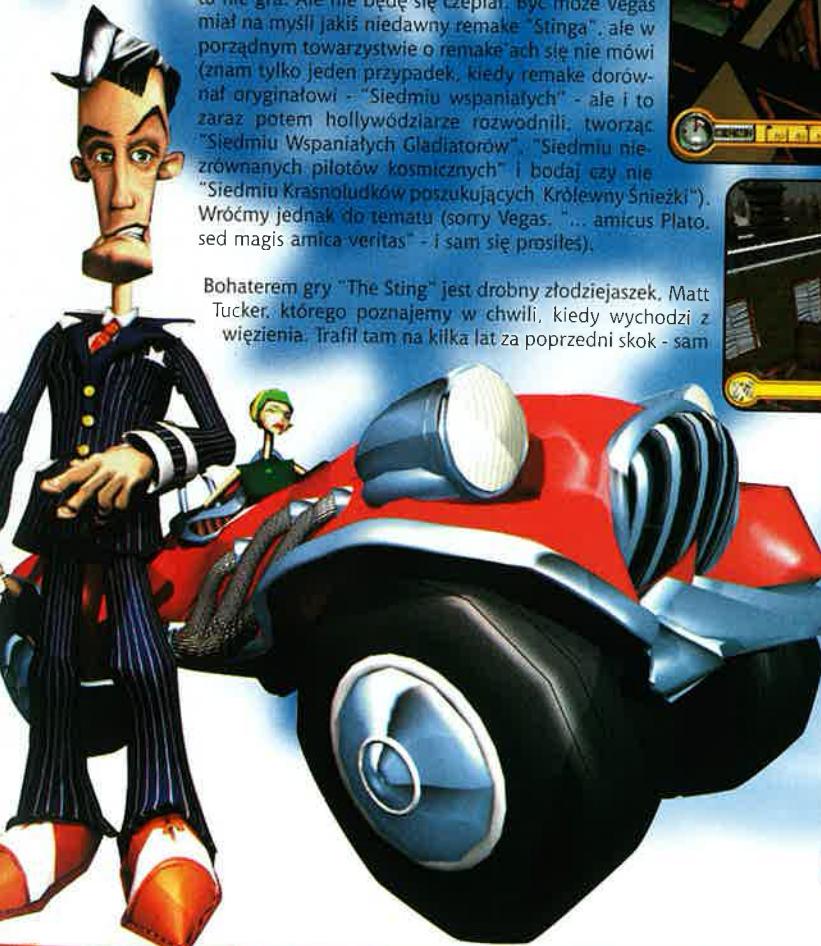


"Sting" znaczy po angielsku "żądło", ale w slangu amerykańskim to "skok", "numer" - i oczywiście nasi przekładacze, gdy tylko pojawił się na polskich ekranach znakomity film z Paulem Newemanem i Robertem Redfordem, musieli z kretyńską dosłownością przetłumaczyć tytuł na "Żądło". Film opowiada nam historię dwóch drobnych amerykańskich oszustów z lat dwudziestych, którzy mierzając śmierć przyjaciela, postanowili "skubnąć" wielkiego gangstera i "trafić go" na milion dolców. Wszyscy krytycy zgodnie zachwycali się znakomitą reżyserią i pomysłowością scenarzysty, a przecież pomysł kuleje jak piłkarz, który udaje, że mu połamano genitalia. Taka mobilizacja księzczej braci nie mogła przecie zostać nieauważona, i gdyby rzecz odbyła się naprawdę, to w dzień po skoku gangster miałby dokładne informacje: kto, gdzie i ile forsy wziął z podziału... a potem wszystko byłoby kwestią czasu. Nie lubię, jak się kogoś ogłasza geniuszem, zakładając, że ja, szary widz filmowy, muszę koniecznie być idiotą wierzącym we wszystkie brednie, jakie usiłuje mi wcisnąć reżyser. Wielce... gry komputerowe są (nie wszystkie co prawda) znacznie bardziej zwarte logicznie.

## El General Magnifico

Zaczynając recenzję z pełnej wersji gry "Sting", muszę od razu zaznaczyć, że mój znakomity redakcyjny kolega, Vegas, (dziwnie, nie znam bliżej) dwa razy pałnął jak gajowy pośladkiem o pień dębu, pisząc, że gra powstała na kanwie niedawnego filmu i że jest niejako jego kontynuacją. Nie jest prawdą ani jedno, ani drugie. Mam silne podejrzenia, że Vegasa nie było jeszcze choćby w najdalejszych planach jego rodziców, kiedy film wszedł na ekran (1972), a jego akcja twórcy umieściły w latach trzydziestych. Gra "The Sting" swoją poetyką nawiązuje zaś do lat pięćdziesiątych. Co prawda, można żywić podejrzenia, że nie są to "te" lata pięćdziesiąte, o których myślimy (otwierający gry sterowiec napędzany parą, czy dziwaczny komputer w wynajętym mieszkaniu Stingo od razu nasuwają kilka wniosków), więc coś mi tu nie gra. Ale nie będę się czepiał. Być może Vegas miał na myśli jakiś niedawny remake "Stinga", ale w porządnym towarzystwie o remakeach się nie mówi (znam tylko jeden przypadek, kiedy remake dorównał oryginalowi - "Siedmiu wspaniałych" - ale i to zaraz potem hollywoodzanie rozwodzili, tworząc "Siedmiu Wspaniałych Gladiatorów", "Siedmiu niezrównanych pilotów kosmicznych" i bodajczy nie "Siedmiu Krasnoludków poszukujących Królewny Śnieżki"). Wróćmy jednak do tematu (sorry Vegas, ... amicus Plato, sed magis amica veritas - i sam się proszę).

Bohaterem gry "The Sting" jest drobny złodziejaszek, Matt Tucker, którego poznajemy w chwili, kiedy wychodzi z więzienia. Trafił tam na kilka lat za poprzedni skok - sam



przynajmniej, że działał w sposób dość prymitywny i przewidywalny, nie dzwiota więc, że na miejscu któregoś "włamu" czekała nań policja, co dla nikogo, prócz niego samego, nie było niespodzianką. Po wyjściu z pyerla pod bramą czekał nań jednak przyjaciel - Sinclair, który powiadomił Matta, że ma dlań robotę, o której na razie nie chce mówić - trzeba, żeby kumpel się zaaklimatyzował w nowej rzeczywistości i wykonał kilka próbnych skoków przed Wielkim Numerem. Zawozi więc Stingo do jakiegoś obskurnego hoteliku, do którego innych trzeba by chyba doprowadzać pod bronią, i zostawia samego. Zaraz po obudzeniu Stingo, przeglądając prasę, dowiaduje się, że Sinclair zgarnęli w jakiejś obtawie - zostaje więc sam niczym pingwin na pustyni. Z narzędzi ma tylko wlewni i niezawodny tom, ale niewiele nim można



zdziałać. Od tego momentu gra jest twoja.

Trzeba przyznać, że jej grafika zrobiła na mnie spore wrażenie, należy bowiem do tych lekko "zakreconych", które bardzo lubię. W ogóle musicie wiedzieć, że dawniej minęły czasy, w których grafikę do gier robiili potrafili jako tako rysować przyjacielem programistów - teraz graficzną oprawą gier zajmują się asy nad asami, którzy mogliby zawstydzić grafików z wytwórni filmowych. "The Sting" ma grafikę w pełni trójwymiarową i znakomicie przemyślany system interakcji bohatera z otoczeniem. Matt porusza się wszędzie z wdziękiem i bez wysiłku, nie tylko on zresztą -

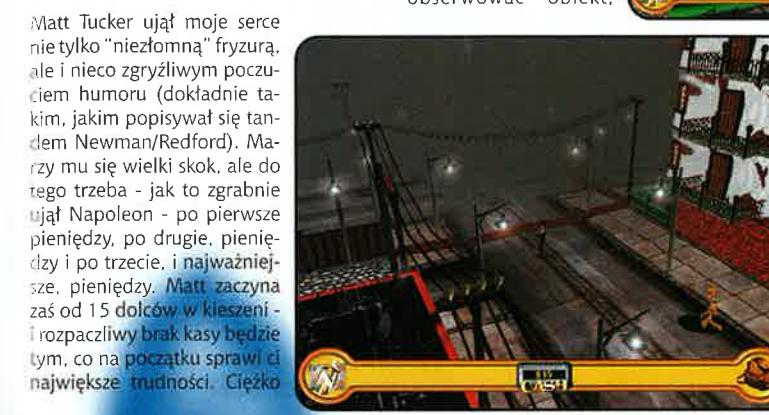
wszystkie postaci poruszają się tak, jakby nieco zwariowane otoczenie było ich otoczeniem naturalnym. Bardzo zabawne rzeczy robi Matt, gdy się go choć na chwilę zostawi samego. Trzeba też stwierdzić, że na użytku gry twórcy stworzyli bardzo rozległą, wielopoziomową przestrzeń wielkiego miasta. W dodatku miasto owo żyje w własnym życiu - po ulicach tażą przez chodniczki, policjanci, listonosze i zwykli gapie, a także psy. Dopuski nasz bohater zachowuje się poprawnie, oni traktują go obyczajnie. Sytuacja się zmienia, kiedy bohater zabiera się do roboty - wtedy może być różnie - na przykład ktoś może zadzwonić na policyjną komisję o pojęzranych ruchach na jakiejś posesji.

Matt Tucker ujął moje serce nie tylko "niezofitną" fryzurą, ale i nieco zgryźliwym poczuciem humoru (dokładnie takim, jakim popisywał się tandem Newman/Redford). Marzy mu się wielki skok, ale do tego trzeba - jak to zgrabnie ujął Napoleon - po pierwsze pieniądze, po drugie, pieniądze i po trzecie, i najważniejsze, pieniądze. Matt zaczyna zaś od 15 dolców w kieszencie i rozpoczęły brak kaszy będzie tym, co na początku sprawi najwięcej trudności. Ciepko

będzie zbliżenie i gdybyś się uparł, to dasz radę polubić Mattowi włosy na tle. Gra jest w tym podobna do sfynnego



"Thiefa", że istotna jest umiejętności takiego dokonania kradzieży, by okradziony nie zorientował się za szybko - trzeba ci więc cierpliwie obserwować obiekt,



zwrócić uwagę na czas, w jakim pojawiają się, np., strażnicy i postarać się odkryć pewną regularność w ich wędrówkach. Kilogram mózgu więcej tu jest wartego od gry akcji.

Problem zaczyna się w momencie, gdy zwerbujesz zespół i zdobędziesz samochód do ucieczki. Potem następuje faza szczegółowego planowania skoku. Cały zespół powinien pracować niczym palce jednej dłoni. Każdy ruch możesz



zarejestrować kamerą, a potem spokojnie odtworzyć i przejrzeć całą akcję, by sam siebie z podziwu cmoknąć w czółko albo się w nie palnąć ze złośćcią. Możesz też wprowadzić poprawki do planu - co w istocie oznacza, że tak naprawdę nie może ci się nie udało. W sumie zmniejsza to emocje towarzyszące grze - wszystko sprawdza się do odtwarzania filmu i sprawdzania, "co poszło nie tak" i "dlaczego wpadłem".

Oddzielne słowa pochwały należą się za oprawę muzyczną. Od pierwszych fraz wzięła mnie w niewoli - jest równie stylowa jak ragtime' Scotta Joplinia i znakomicie podkreśla intrugę gry - jest leniwa jak wygrzewający się na dachu kot w momentach, kiedy Matt lazi sobie wolno po mieście, ale robi się niepokojąca i niespokojna, gdy Matt przystępuje do działań konkretnych. A już sam "włam" to synkopowa esencja strachu i podniecenia. Rzadko się zdarza, by tak znakomicie dobrano muzykę do intragi gry. Jeszcze lepiej dobrano głosy aktorów, którzy niemal wszyscy mówią slangu (znakującym natychmiast przy kontaktach z osobą spoza "środowiska"). Ten element gry opracowano niezwykle starannie i zrobił na mnie duże wrażenie.

Gra daje graczowi ogromną swobodę ruchu - i jednocześnie pozwala mu na momenty odpoczynku - jeżeli każesz Mattowi przejść z jednego krańca mapki na drugi, zrobi to sam dzierżko mazurząc, a ty tylko będziesz się przyglądać. Masz też niemal pełną swobodę ruchu i możesz przenosić kamerę wokół Tuckera w półpełnym kącie bryłowym 2. Możesz też zro-



## INFO • INFO • INFO • INFO

### Producent:

JoWooD

### Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

### Internet:

[www.cdprojekt.com.pl](http://www.cdprojekt.com.pl)

### Wymagania:

PiI 300, Win 95/98/2000/ME, karta graficzna 16MB RAM, 64 MB RAM

### Akcelerator:

koniecznie

**Plusy:**

- piękna grafika
- ślicznie dobrana muzyka
- stosunkowo prosty interfejs
- nieprzewidziana zachowania NPC-ów

**Minusy:**

- wbrew pozorom istnieje możliwość wprowadzania poprawek do planu, co w zasadzie ujmie gra sporo emocji

**Ocena:**  
**8**

DEBUT DO 09/2001

Niecodzienne... i niekawne

[www.valkiria.net](http://www.valkiria.net)



## Rekrutacja!

Trwa nabór do  
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś  
wystellarzająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy  
takich jak Ty?

Jesteś tego wart?  
Zaciagnij się i odleć!

## ▼ W V-Sieci znajdziesz

► podsystem RPG

► podsystem gier

komputerowych

► sklep internetowy

► galerie

► konkursy, nagrody

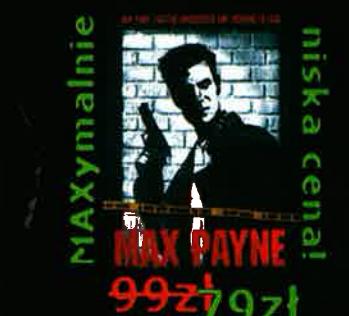
► aktualizacja co godzinę

► interaktywność do bólu

► niespotykane rozwiązania

► pełna swoboda  
wypowiedzi

► najszybszy zrzut gier  
i najlepsze ceny tylko  
dla żołnierzy Valkirii.



Dołącz do najbardziej  
aktywnej społeczności  
graczy!

login

# OPERATION FLASHPOINT COLD WAR CRISIS

Na Operation Flashpoint czekaliśmy od kilku latnych miesięcy. Tworzona przez naszych południowych sąsiadów gierka miała być wspaniałym symulatorem prawie współczesnego pola walki. I stało się, OF stoi już na półkach w europejskich sklepach. Okazało się, że nie jest to symulator w pełnym tego słowa znaczeniu, ale niewiele brakuje, aby tak się stało. Prawdopodobnie za parę miesięcy, wraz z ukazaniem się wersji amerykańskiej, Operation Flashpoint będzie pozbawiony wielu błędów występujących w wersji europejskiej, a cudzysłów, w jaki powinniśmy wziąć słowo symulator, stanie się jeszcze mniejszy.

beerman

**W**ybaccie dygresję, którą zaraz uczynię, ale sytuacja jest wyjątkowa. W chwili gdy czuję te słowa, jest już zapewne po sprawie. Jeźnaki teraz mam do czynienia z dziwną sytuacją. Jak inaczej można nazwać fakt, że wersja europejska tak oczekiwanej gry ukazuje się kilka miesięcy przed wersją amerykańską? Chyba powinniśmy czuć się dumni, że jako obywatele Starego Świata dokonujemy zbiorowego beta testu produktu, który na rynku Nowego Świata ukaze się już bez potknięć? Hm. Kilka miesięcy różnicy wystarczy, aby gracze wyrazili



Jeśli wybieramy grę w trybie kampanii, zaczynamy jako rekrut szkolony w obozie NATO. Wszystko jest pięknie - praktyka na strzelnicach, bieg z przeszkodami, pompowanie za jakąś niesubordynację. Nagle bum - i sielanka się kończy, a ty jako część oddziału piechoty idziesz gdzieś, dokąd ci każą, i robisz, co każą. Próbujesz trzymać się swojego oddziału, strzelasz do prawie niewidocznych w oddali sylwetek przeciwnika. Czujesz się bezsilny, wystraszony i zdezorientowany. Nic dziwnego, chyba każdy rekrut czułby się podobnie, gdyby go wrzucić w

swoją opinię na temat Operation Flashpoint, a autorzy gry wziąwszy je pod uwagę, ulepszyli produkt tak, aby zadowolić gusta amerykańskich odbiorców. Przyznacie chyba rajce, że takie podejście jest... dziwne. Można mieć tylko nadzieję, że nie stanie się ono normą, tak jak wypuszczanie nieukończonych gier, a następnie tworzenie setek poprawek do nich.

Gdzie ten facet zgubił twarz? Czy ktoś ją widział?



**"W zasadzie grze nie brakuje niczego, zresztą już w kilka dni po premierze Operation Flashpoint stał się przebojem w całej Europie"**



## Mody do gry

Wielkość bezwzględna gier można najłatwiej poznać po liczbie tworzonych spontanicznie modów. Już w kilka dni po europejskiej premierze OfP jej fani zabrali się do roboty.

Poniżej prezentujemy kilka, naszym zdaniem, najciekawszych. Uwaga: nie wszystkie z opisanych na pewno się ukazały, taki jednak już los modów...

### Real War

Real War to raczej kampania, usprawnienia zaś, wszystkie pod kątem maksymalnego ułatwiania rozgrywki, przychodzą jak gdyby przy okazji. Tak się bowiem dziwnie złożyło, że ludzi, którzy siedzą nad Real War, kręcą tylko to, co daje kompletne złudzenie autentyczności. Możemy więc spodziewać się odpowiedniego zasięgu broni (MP5 z tłumikiem w zadaniach snajperskich w rzeczywistości sprawdza się słabo...), ich siły, wreszcie nawet wagę i jej wpływ na naszą jednoosobową armię, co sprawi, że nasz uzbrojony w M60 w rękach i LAW-em (jednorazowego użytku!) na plecach heros będzie ledwie się toczyć, nie zaś, jak dotąd, robić sobie 15-kilometrowe marszobiegi bez żadnego wpływu na późniejsze akcje. Podobnie zmodyfikowany ma być sprzęt. I tak np. smigłowce posiadają będą system wcześniego ostrzegania.

Wróćmy jednak do proponowanej przez nich kampanii - rozgrywać się ma w 2 lata po tej ukończonej w ramach podstawni i składać z 20 misji połączonych fabułą i... hasłem "trust no one" (many nadzieje, że obejdzie się bez szataków...).



Niszczyciele czołgów. Niestety, tylko wyglądają dobrze... BAARDZO dobrze.

skrótek regulamgu konfliktu zbrojnego. Napięcie jest autentycznie odczuwalne, a to za sprawą sposobu, w jaki skonstruowano misje. Bywa tak, że akcja rozwija się powoli. Nudzasz się wraz z kolegami z oddziału, wymieniając niezobowiązujące uwagi, jednocześnie ciężarówką przez spokojną okolicę. Nagle, nie wiadomo skąd, słyszysz strzał - ludzie zaczynają padać ranami i szukają miejsc, gdzie można by się ukryć. To Twoja szansa, możesz zostać bohaterem i uratować życie kilku kumplom. Mozesz też schować się w bezpieczeństwie miejsce i poczekać, aż kto inny rozwiąże problem.

Dругie rozwiązanie jest oczywiście bezpieczeństwe, ale nie o to w grze chodzi. Wczesniej czy później i tak będziesz musiał stawić czoło przeciwnikowi, a to wymaga wprawy. W przeciwieństwie do większości podobnych gier tutaj nie stajesz z przeciwnikiem twarzą w twarz. Zazwyczaj celujesz w odległe rozblyski gazów wylotowych z bronią przeciwnika. Gdy strzelasz, oznajmiasz swoją pozycję wrogom, a ci potrafą to wykorzystać. Dlatego ulubiona taktika redakcyjnego kampAllora, czyli przytaczanie się w osłoniętym z trzech stron miejscu i likwidowanie zbliżających się przeciwników, rzadko się sprawdza. Irzeha cały czas się musiła trzymać nisko ziemi, szukać osłony - chyba że chcesz zginąć. Ogólnie rzecz biorąc, metoda Rambo - atak z piątką na głebie - nie sprawdziła się w tej grze... i bardzo dobrze. Inną taktyką amerykańskich graczy, czyli oddalenie się od właściwej zadamy i korzystanie z karabina snajperskiego, w Operation Flashpoint nie sprawdza się z bardziej prostego powodu - snajperka to sprzęt, który podczas gry widzimy bardzo rzadko.

## Operation Vietnam

Cel: przeżyć do 10 maja '68 - wymowne, prawda? Ten bardzo bliski Amerykanom mod ma dać graczom szansę wzięcia udziału w tym, co dotąd mogliśmy oglądać jedynie na ekranach telewizorów (o grach w stylu Vietnam nie mówią, bo naprawdę nie warto...). Wilgotna (deszcze padają...) dżungla, booby-traps, niewidzialny VietCong. Autorzy szczytują się dokładnym odwzorowaniem terenów walk, modeli broni (np. chiński kalasz), uwzględnieniem systemu podziemnych tuneli. Warto też wreszcie podkreślić wierność historyczną rozgrywanych zdarzeń - wydarzenia stanowiące osnowę akcji to dokładnie te, o których pisali w swych pamiętnikach walczący tam żołnierze amerykańscy. Czyżbyśmy rzeczywiście mieli poznąć, co znaczy "być tam, wtedy..."?



### Invasion 1944

Tym razem cofamy się do czasów "tournée" Hitlera po Europie. Tematem Invasion 1944 są, jak łatwo się domyślić, walki US Army vs Wehrmacht, "amerykańska agresja na Vaterland" - od lądowania w Normandii po Monte Cassino. Podobnie jak w OpFlash, możliwe będzie korzystanie z ciężkiego sprzętu (czołgi, samoloty), dochodzi jednak również obsługa artylerii. Naturalnie pojawi się cały arsenał odpowiedniego dla okresu broni, z MG42 i Flammenwerferem na czele.



Po pewnym czasie nasze poczynania zdobywają uznanie przełożonych i ze zwykłego szarego żołnierza stajemy się dowódcą własnego oddziału, złożonego z takich samych żołnierzy jak my. Początkowo czujemy się dość zagubieni, tak samo jak podczas pierwszych misji w kampanii, dopiero po jakimś czasie, gdy przyzwyczaijemy się do sterowania i do zasad, jakimi trzeba się kierować, bycie dowódcą staje się ciekawosze. Tu znów okazuje się, że bardzo dobrze sprawdza się metoda utrzymywania równowagi, mniej ostryością i odręwą. W przeciwieństwie do np. Hidden & Dangerous nie masz w Operation Flashpoint możliwości kontrolowania każdego żołnierza z osobna. Jesteś "jedynie" dowódcą, ty wydajesz rozkazy, a żołnierze - jeśli nie stanie im na przeszkodzie - je wykonują. Oczywiście musisz się dobrze zastanowić, zanim wydasz rozkaz, choćby strzelania, szczególnie z broni o większym niż karabin obszarze rażenia. Zdarza się bowiem, że żołnierze pod naszymi rozkazami czynią sobie nawzajem krzywdę. Krótko mówiąc, bywa, że jeden zabija niechętnego drugiego, który akurat się zgapił. Z jednej strony, to trochę przeszadza, bo żołnierze zbyt mało zwracają na siebie uwagi, ale z drugiej, kto powiedział, że na wojnie można zginąć tylko z ręki przeciwnika?

Jak już wspomniałem na początku, Operation Flashpoint symuluje nie tylko walkę piechoty. Żołnierze mogą używać ciężarówek, dlapów, transporterów opancerzonych, aby szybciej i bezpieczniej poruszać się po terenie akcji. Trzymając się tego schematu (tzn. armii jako zintegrowanej maszyny wojskowej), Operation Flashpoint pozwala wejść się nie tylko w rolę zwykłego żołnierza. Będziesz sabotażystą, działającym z liniami wroga, pilotem smigłowca, dowódcą czołgu, a nawet pilotem słynnej "latającej świń" - A10 Thunderbolt. Oczywiście misje są w odpowiedni sposób wpisane w przebieg kampanii. Przykładowo - w jednej z nich jako sabotażysti musimy zniszczyć stanowiska artylerii przeciwlotniczej, a już w następnej przeprowadzamy poranny atak smigłowców (przy którym brakuje tylko muzyki Wagnera w tle).

Oto, co znaczy spojrzeć smierci prosto w twarz.



## The Great War



... i jeszcze dawniej - lata 1914-1918 - wojna, zwana przez ówczesnych Wielką (nie mieli pojęcia, że jej okropność zostaną zupełnie przekroczone przez tą następną, z lat 1939-1945) Pierwsze samoloty, pierwsze czołgi, pierwsze karabiny maszynowe, ale i, jak dawniej, konnica. Będzie krwawo.

## Battlefield: Earth

Wreszcie ostatni, tym razem jednak jakby z niewiejszej bajki. Konflikt w nim bowiem ukazany to nie ludzie kontra ludzie, lecz - che, che - ludzie kontra Obcy! Twórcy Battlefield: Earth to, jak się zdaje, maniacy serii X-Com. Świadczą o tym może tak tematyka i fabuła - agresja z kosmosu, zjednoczona Ziemia, jak i jawne zapozyczenia, np. siejący zagładę hoverdisc. Aha, można grać Obcymi (tu, dla zmyli, określony nazwą X-Force).

## I jako bonus story:

Już w tej chwili też można rozegrać pierwsze misje kampanii rosyjskiej - Russian SpecOps, po śmierci generała Guby (Huby?). NATO do morza? Czemu by nie spróbować? ;)

ale niektóre z pojazdów, te bardziej "kruche", mogą przy tym ulec uszkodzeniu. Zdarzyło mi się, na przykład, być jednym z żołnierzy wyznaczonych do patrolu. Wyruszyliśmy nan dżipem, dotarliśmy na wyznaczone miejsce, zrobiliśmy, co do nas należało i ruszyliśmy w drogę powrotną. Mało brakowało, a skonczyłyśmy w dymiącym wraku. Prowadzony przez komputerowego kierowcę samochód wjechał ze zbyt dużą prędkością na jakąś nierówność terenu, wylądował do góry kotami, przekołołowiał i dopiero opadł na cztery koła. Podobne

sytuacje zdarzą się częściej, ale zazwyczaj są nieszkodliwe.

Całkiem inaczej wygląda sprawia z czołgami. Im zderzenia i wstrząsy nie czynią większej szkody, ale poczynania AI i owszem. Czołgi jadące w formacji trzymają się blisko siebie - tak, że gdy chcesz gwałtownie zmienić kierunek (bo np. ktoś zaczął cię ostrzeliwać), najczęściej kończysz jako uczestnik pięknego kambarolu. A wtedy jestem idealnym celem nawet dla niewidomnego artylerzysty. Dlatego lepiej nie pozostawać kierowania czołgiem komputerowemu kierowcy. Ogólnie cała załoga maszyny ma problemy z dokładnym wykonywaniem rozkazów, przez co - nawet jako dowódca - wiele rzeczy musimy robić samodzielnie. Gdy już się do tego przyzwyczaiemy, misje z udziałem czołgów stają się tak samo wciągające jak te, w których kierujemy żołnierzami.

Niestety tego samego nie można powiedzieć o miejscowościach, w których wcielamy się w pilota jakiegoś maszyny latającej. Smigłowce wszyscy, dają się prowadzić w miarę dobrze, ale trafienie jakiegokolwiek celu naziemnego wymaga sporego wysiłku, który i tak jest nieporównywalny do tego, jaki trzeba włożyć w skuteczne sterowanie potężnym samolotem, jakim jest A-10. Brakuje tu podstawowych ele-



Piękny widok - ale niebezpieczny.



Ten-Który-Przynosi-Smierć-Z-Daleka - nieczęsto spotykany widok w OF.



Tajne misje, czyli te, w których kierujemy sabotażystami, rozgrywają się bardzo podobnie do tych, w których dowodzimy zwykłą piechotą. Jedyna różnica to potrzeba bycia jeszcze mniej widocznym i słyszanym dla przeciwnika. Tutaj większości sytuacji nie da się rozwiązać siłą ognia - jeśli przeciwnik podniesie alarm, nie mamy szansy na zwycięstwo.

mentów potrzebnych w najprostszym nawet symulacjach, a to sprawia, że misje powietrzne rozczerowują. A szkoda, bo marzyłem mi się przeoranie kilku rosyjskich czołgów przy użyciu słynnego działa montowanego w A-10...

Wszystko, co do tej pory napisałem, odnosi się do rozgrywki dla jednego gracza w trybie kampanii. Opowiada ona historię zbruntowanego rosyjskiego generała, który próbuje siłą zdobyć grupę wysp. Scenariusz skonstruowany naprawdę sprawnie i inteligentnie, dzięki czemu rozgrywka przez cały czas jest tak samo interesująca. Gdy skończymy zabawę z kampanią,

pozostaje kilka możliwości. Gra oferuje jeszcze edytor misji, za pomocą którego można skonstruować właściwie dowolne zadanie. Nie zabrakło też trybu multiplayer, który - moim skromnym zdaniem - stanie się klasyką tego typu zabawy. Tutaj rozgrywka nie przypomina typowych

Przejście z pilota śmigłowca do zwykłego piechotnika nie wymaga wielkiego wysiłku, a w trybie rozgrywki wieloosobowej to rozwiązanie sprawdza się po prostu idealnie. Niestety owa różnorodność jest również wadą. Operation Flashpoint, gdyż przez nią giera w niektórych momentach nie trzyma wysokiego poziomu, jaka wyznaczyły sobie autorzy.

Pojazdy naziemne prowadzi się bardzo dobrze, niezależnie od tego, czy gramy w trybie fpp czy tpp. Jednak problem stanowi sztuczna inteligencja innych kierowców, którzy najzwyczajniej w świecie są mało precyzyjni, przez co zdarza się im wylądować na ścianie czy drzewie, a nawet na innym pojazdzie. Niby nic w tym strasznego - da się grać.

ale niektóre z pojazdów, te bardziej "kruche", mogą przy tym ulec uszkodzeniu. Zdarzyło mi się, na przykład, być jednym z żołnierzy wyznaczonych do patrolu. Wyruszyliśmy nan dżipem, dotarliśmy na wyznaczone miejsce, zrobiliśmy, co do nas należało i ruszyliśmy w drogę powrotną. Mało brakowało, a skonczyłyśmy w dymiącym wraku. Prowadzony przez komputerowego kierowcę samochód wjechał ze zbyt dużą prędkością na jakąś nierówność terenu, wylądował do góry kotami, przekołołowiał i dopiero opadł na cztery koła. Podobne

Złociaka za myśla tego faceta po drugiej stronie lufy.



W zasadzie grze nie brakuje niczego, zresztą już w kilka dni po premierze Operation Flashpoint stała się przebojem w całej Europie. Oczywiście nie uchowano się od kilku błędów, które obniżą końcową ocenę - dlatego nie będzie 10/10. Znalezienie w grze drobnych, ale widocznych buraków nie sprawi nikomu większego problemu... ale poważniejszych usterek raczej nieauważym. Można by się czepiać realizmu, ale - moim zdaniem - to kompletna bzdura, gdyż nadmierny realizm nie pozwalałby się dobrze bawić. Najpoważniejszym zarzutem są dość duże wymagania sprzętowe stawiane przez OF, ale przy dzisiejszych cenach sprzętu i możliwości dostosowania gry do posiadanej maszyny wada ta również traci na wadze.

Zatem końcowa ocena jest wysoka, bo Operation Flashpoint to gra wspólna. Nie stawiam oceny najwyższej tylko i wyłącznie dlatego, że europejska wersja została potraktowana jako beta test dla wersji amerykańskiej. PS Operation Flashpoint zostanie wydane w polskiej wersji językowej przez firmę CD Projekt. Za grę z prezentem (o którym na razie nic nie wiemy) trzeba będzie zapłacić 99 złotych.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Bohemia Interactive

**Dystrybutor:**

CD Projekt

**Internet:**

[www.codemasters.com/flashpoint](http://www.codemasters.com/flashpoint)

**Wymagania:**

PII400, 64 MB RAM

**Akcelerator:**

Konieczny z 16 MB pamięci (lub Voodoo 2 z 8 MB)

Ocena: 9

Plusy: • wspaniała zabawa • doskonały scenariusz • zróżnicowane dziecięce marzenie o zabawie w żołnierzach

Minusy: • mnóstwo drobnych błędów, jednak nie przeszkadzających w rozgrywce



## STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE EXPANSION PACK

przechadzki po statku miały wrażenie, że całość żyje własnym życiem - pracując na służbie oficerowie, koledzy po służbie, sniący się po korytarzach - wszystko jak w prawdziwym serialu. Od czasu do czasu ekipy naprawcze i pootwierane wlały naprawcze. Czyli zwykły dzień z życia Voyagera.

Cała akcja w dodatku to bezpośrednia kontynuacja głównej przygody z gry oryginalnej. Miałem wrażenie, że całość zaczyna się tego samego dnia, w którym ja skończyłem. Jak już wspominałem, w grze występują pokrywane przedmioty, które trzeba będzie znaleźć. Metodyczne przeszukiwanie deku przyniesie chyba najlepszy rezultat. Proponuję zajrzeć w każdy zakątek, obejrzeć każdą skrzynię i przeteleportować się w każdą z dostępnych w komputerze transporterów lokacji. Nie mówiąc już o tym, że na mostku możemy włączyć czerwony alarm albo sekwencję autozniszczania... i po dziesięciu sekundach - boom! Taka jest kolej rzeczy. Całkiem spora interakcja ze statkiem następuje jednak takim programem, jak "Captain's Chair", ale nie ma co stawiać wysokiej poprzeczką silnikowi Q3...:) Wspaniała efekt graficzny gry nieco poprawiono nowymi i bardziej realistycznymi teksturami oraz dodano szereg nowych. W sumie nie zanotowałem większych zmian, choć najważniejszą sprawą jest nowy podkład dźwiękowy dla 7 z 9. Po długich namowach Jeri Ryan zdecydowała się wreszcie na wzięcie udziału w pracach nad grą i nagrała nie tylko teksty do dodatku, ale i zaledwie kwestie mówione z głównego eposu singla playera. To na pewno ucieczy wszystkim fanów, choć na tym poprawki się nie kończą.



Wraz z dodatkiem instalowany jest do gry patch w wersji 1.20, a do trybu multiplayer dodano kilka nowych rozgrywek. Właśnie grze wieloosobowej poświęcono dużo czasu i oprócz dużej liczby nowych skór dla postaci, która się teraz podwoiła, zobaczymy nowe i intrigujące możliwości.

Dodatkowo umieszczono na krążku wiele map, zaprojektowanych zarówno przez oficjalny zespół, jak i przez fanów. Nowych jest ponad 20 i co tu by nie mówić, są świetne. Jak już jesteśmy przy dodatkowych opcjach, to nie sposób nie wspomnieć o nowych gadżetach, których będziemy mogli używać. Mowa tu o pistolecie Kapitana Protona, o tricorderze i HypoSpray. Ale na tym ulepszenia się kończą.

Podsumowując, całość jest doskonałym od strony merytorycznej dodatkiem, dobrze zrobionym zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej. Różnicę nie może brak dodatkowej przygody dla trybu single player, ale to chyba pozostawiono na następny raz... W sumie dodatek jest bardzo udany. Każdy Trekkier oraz miłośnik tej gry będzie bardzo zadowolony z zakupu. Teraz pozostało czekać na kolejny albo na drugą część gry.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Raven Software

**Dystrybutor:**

LEM, tel. (022) 6428165

**Internet:**

<http://www.ravensoft.com>

**Wymagania:**

Celeron 266, 64 MB RAM, DirectX

**Akcelerator:**

tak

Ocena: 8

Plusy: • grafika • 7 z 9 maareszc swojego głosu • poprawiono błędów • można zwieść Voyagera • rozbudowany tryb multiplayer

Minusy: • zbyt krótki • po maczoszemu polatkowany single player • to tylko skrótny dodatek, a nie dodatkowy epos



*"Jak ten czas szybko leci!", powiedział Galileusz, obserwując zrzucony z ratuszowej wieży zegarek. Ku ucieczce czystników przypomnij, że fakt zwrot literacki nazywamy welleryzmem - od nazwiska jednego z bohaterów (stuzęcego Sama Wellerę, częstującego nas takimi perelkami niemal na każdej stronie) "Klubu Pickwicka". Nie dalej chyba niż trzy miesiące temu pisałem recenzję gry "Rycerze Króla Artura", a tu proszę, jest jej już druga część: jak tak dalej pójdzie, to gry zaczyną pojawiać się w takim tempie, że nie nadążymy z ich omawianiem - co zresztą będzie chyba sytuacją normalną i nie będziemy musieli omawiać każdej gry, tylko te ciekawsze. Będziemy - oczywiście wszysko na wasz użytk - przebierać wśród nich jak w ulegałkach, grymasić i w ogóle zachowywać się jak gwiazdy programu Big Brother. Na razie jednak jeszcze nie ma tak dobrze... więc zajmijmy się tym, co mamy.*

*El General Magnifico*

# Arthur's Knights II

## A mamy zupełnie nową, starą grę!

Po raz pierwszy chyba spotkałem się z czymś tak niezwykłym. Jest to kontynuacja gry "Rycerze Króla Artura", jaką niedawno w polskiej wersji przedstawiła nam firma CD PROJEKT. Stoię teraz przed pewnym dilematem, gdyż nie bardzo wiem, czy opisywać to, co się działo w poprzedniej części, czy nie. Ponieważ chyba jednak nie wszyscy mieli możliwość grania w pierwszą część gry, opowiem pokrótko, co się działo przedtem.

**Dla miłośników przygodówek gra jest warta ósemeczkę, dla innych nie więcej niż cztery.**

ale różne są upodobania co do rozrywki w rodzinach). Piszę tak skomplikowanie, bo pierwsza część była zasadniczo dwiema różnymi grami i to samo jest z drugą. W zasadzie teraz będziesz miał

Bohaterem obu części (w obu znaczeniach) jest niejaki Bradwen (co prawda za same takie imię mogliby popełnić ojcostwo).

Przedtem obu części (w obu znaczeniach) gry jest niejaki Bradwen (co prawda za same takie imię mogliby popełnić ojcostwo).

bohatera legend celtyckich. Wątek obu poprzednich gier był podobny, rozegrano go jednak zupełnie inaczej - bohater był synem (którego pochodzenie z właściwej strony źródła podawano w wątpliwość) króla Atrebów, pozbawionym tronu i dziedzictwa w wyniku knowania podstępnego brata Morganora (zauważycie może, iż "knowania" to termin zarezerwowany wyłącznie dla zwolenników Ciemnej Strony Mocy? Uczciwi zawsze planują, przewidują, uprzedzają wydarzenia). Morganor sprzymierzył się z ciemnymi siłami, by z nich pomocą wyciągnąć Bradwena z dziedzictwa. Bradwen musiał stawić czoło fałszywym oskarżenia, ale po wielu przygrodach wychodził ze stercia zwycięsko - pokonując przewieńca w efektownym pojedynku (przed obliczem samego Króla Artura). Po drodze przyszło mu zwiedzić zaczarowaną krainę wrózka, Avalon i Las Arden, w którym pradawni mieszkańcy Brytanii oddawali cześć starym bogom. Tym, co nie czytali Szekspira zbyt dokładnie, przypomnę, że akcję "Snu Nocy Letniej" umieścił on po części właśnie w Lesie Arden. Niektórzy utoszamiają Las Arden z innym, nieco bardziej znany lasem angielskim, mianowicie z Puszczą Sherwood, w której królował Hern - prastary saksoński (a może jeszcze starszy?) bóg łowów - i oczywiście nasz dobry znajomy Hoody Roobin, z bandą pod przewodem jego zastępcy, a tym był oczywiście Blady Marian. W ogole trzeba stwierdzić, że grając w Rycerzy Króla Artura, będziesz cały czas obcować ze starymi angielskimi mitami, a te są bardzo ciekawe. Czy wiecie, że niektórzy znawcy angielskich legend utrzymują, iż nieznane nam skądinąd okres trzydziestu lat Chrystus spędził w Brytanii wśród tamtejszych druidów - dokąd się udał po ucieczce z Egiptu?? Albo dajmy spokój dywagacjom i zajmijmy się przedmiotem recenzji.

Rycerze Króla Artura II to gra, która od części pierwszej dzieli okres kilkunastu lat. Po wielu przygodach Bradwen zostaje przez króla Artura zwolniony ze służby i z królewskim błogosławieństwem wraca do swego państwa, by objąć w nim rządy. Niestety... sprawia nie jest tak prosta, jak mogłoby się wydawać.

do czynienia ponownie z dwiema absolutnie różnymi się od siebie grami. W jednej (jak poprzednio) animujesz rycerza chrześcijańskiego, w drugiej



podatkowych. I to jest to, co grze należy zaliczyć na ogromny plus. Mimo że jej niedostatki oplaszcą seriami zawiesistych przekleństw, jeżeli jesteś prawdziwym miłośnikiem przygodówek, to się nie zraszisz. Ja tukiem w nią przez kilkanaście wieczorów, świadomie oczywiście wszystkich jej braków. Gra ma sporo wad i kilka zalet, moim zdaniem, je równoważących.

Dla tych, co nie znają części pierwszej, powiem, że wady i zalety są dokładnie takie same - i powtórzy w razie tego wszystko przed sądem. Jest też dodatnia opcja wyświetlanego mapy, którą za siebie zrobili twórcy gry - co w niektórych miejscach, na przykład w lesie Arden - bardzo ułatwia orientację. Interfejs jest identyczny jak w części pierwszej, więc ci, co grali już w Rycerzy Króla Artura i udało im się ukończyć kilka questów, nie powinni mieć kłopotów. Jak w części pierwszej, bardzo się przydaje wyliczenie ich samych oraz składających się na nie elementów, które zostały jeszcze do wykonania.

Najistotniejsze w tym wszystkim jest to, że - jak w części pierwszej - znów będziesz miał do czynienia z dwiema zupełnie różnymi opowieściami. Wybierając Czerwień, zdecydujesz się na pomoc Merlinu i wrózka - będziesz musiał pokonać olbrzyma, który ma buty tylko o dwa numery mniejsze od kajaka. Potem trzeba ci będzie odnaleźć starodawne naczynie, za pomocą którego Bradwen użyci swoim cierpieniem (nie chodzi o najmniej o nocnik!). I tak dalej, i tym podobne. Możesz jednak dokonać innego wyboru i wówczas - jako rycerz chrześcijański - będziesz szukać pomocy u świętych, pustelników i innych pobożnych mężów. W obu przypadkach natkniesz się na zagadki, niektóre dość łatwe do rozwiązania, inne trudniejsze (nie jest łatwo się domyślić, na przykład, co zrobić z czerwem znalezionym cynowymi mieczami, bo choć wiadomo, że nie nadają się do walki, czort wie, do czego ich użyć), a już domyślem się, gdzie znaleźć Gwiazdę Północną, to sprawia niemalę spostrzegawczość. Odgadnięcie tych zagadek popchnie grę do przodu i dostarcza niemal satysfakcji intelektualnej. Jak zatem ocenić tę grę? Ma ona przecież w sobie coś, co ciąga i każe na kilka godzin włączyć komputer.

- bo stawiane przez nią wyzwania tkwi gdzieś w głębi czaszki i drażnią. Nie ma tu żadnych problemów czasowych, możesz się zupełnie spokojnie zastanawiać nad rozwiązywaniami zagadek, co też jest ogromną zaletą. Przypominam sobie inne gry Cryo, w których trzeba było (co prawda tylko w niektórych miejscach) uważać się jak oszala-



ta mrówka, by zdążyć założyć strażników albo nie dać się "ukamienować" Gorgonie. W omawianej grze nic takiego się nie spotka. Co prawda jeden element ogromnej irytuje - a manowice konieczność przemierzania dróg. Są bardzo ładnie zaplanowane graficznie - to prawda, ale kiedy przyjdzie po raz dwudziesty przemierzyć ścieżkę od Dębu Merlinia do Stawu Wrózka, to każdego mogą porwać diabli.

Aby już zbytnio nie smęcić, powiem, że dla miłośników przygodówek gra jest warta ósemeczkę, dla innych nie więcej niż cztery - w sumie więc oceniam ją na uczciwe sześć punktów.

□

Ocena:

**6**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Cryo

Dystrybutor:

CD PROJEKT tel. (022) 519 69 00

Internet:

http://www.cryo.com

Wymagania:

PCGD 64 MB, Win 9x

Akcelerator:

konieczny 8 MB

Plusy:

- piękna grafika
- doskonała muzyka
- bardzo dobra fabuła

Minusy:

- mała "przystępstwość"
- ruchy bohaterów z ołożeniem
- niezbyt wygodny interfejs

# Edge of Chaos: Independence War 2

Niewiele gier może się pochwalić oprawą graficzną, której oglądanie kończy się ślinotkiem. Niewiele gier posiada intro, które potrafi do głębi poruszyć oglądających. Niewiele ma fabule mogącą spokojnie konkurować z bardzo dobrymi książkami. Niewiele wreszcie próbuje podążać w zupełnie nowym kierunku - albo chociaż ponownie odkrywać dawno zapomniane wzory, będące jednak niegdyś powodem wielu głębokich westchnień. A ile gier może pochwalić się tymi wszystkimi cechami naraz? Wydany niemal trzy lata temu I-War mógł, ale przecież niewiele gier można nazwać przełomowymi...

Ta była gra! I nadal zresztą jest, bo mimo braku wsparcia dla akceleratorów (przynajmniej w pierwotnie wydanej w Europie wersji - bo wydana później wersja na USA miała już zaimplementowany support dla 3DFx, a i w wersji europejskiej przygotowano odpowiedniego patcha) spokojnie wygrywała z praktycznie wszystkimi obecnymi wtedy na rynku symulatorami kosmicznymi. Była zresztą pierwszą od długiego czasu grą mogącą z całkowicie czystym sumieniem nosić tytuł "kosmicznego symulatora". A to dlatego, że te wszystkie Tie Fighters, X-Wingi, Wing Commandery czy Descent: Freespace z symulacją lotu w kosmosie nie miały praktyczni nic wspólnego - bo niby w jakimś kosmosie istnieje sobie powietrze hamujące myśliwe po wyłączeniu silników? Owszem, trzeba je uwzględnić, ale przy walce zwykłych samolotów w kosmosie zaś panuje przecież, wprawdzie bardziej lub mniej doskonała, ale jednak próżnia! Niby różnica niewielka, ale w praktyce niemal całkowicie zmienia sposób prowadzenia walki! A że na lepszy, dodawać chyba nie muszę - tego się zresztą słowami opisać nie da, tego trzeba było na własnej skórze doświadczyć.

## Allor

czym był jego poprzednik, a dodatkowo wnosi całe mnóstwo nowości, które sprawiają, że w chwili obecnej nie ma właściwie konkurencji! Ale spokojnie, spokojnie... Parę głębokich wdechów... Z wydechami... OK, już mi lepiej, więc zamiast rzucać kolejne emocjonalne hasła, postaram się rozprawić z Independence War 2 jak najbardziej metodycznie - wszak prawdziwa cnota krytyk się nie boi.

Edge of Chaos wydany został na dwóch płytach CD (niby krok wsteczny w porównaniu do trzyplityowej jedynki, ale - poza innym - wszystko jest tutaj lepsze!), jednak zmienić je w napędzie musimy tylko raz, przy instalacji.



## Ludzie

### Harrison King

Problem jednak w tym, że Particle Systems, autoryzacyjni, byli niemal zupełnie nieznani i gra nie miała praktycznie szansy wypłynięcia na słońce wody. I na niej się zdaly entuzjastyczne recenzje - choć gra dorobiła się całkiem sporej rzeszy fanów, pozycji potentatów zagrozić nie zdołała. Na wreszcie fanów było jednak na tyle dużo, że zabrano się za tworzenie sequelu. I chociaż cierpliwość oczekujących (w tym również i moja, gdyż sam się zaliczam) wystawiona była na ciężką próbę, w końcu oczekiwanie dobiegło końca. Najpierw, parę tygodni temu, pojawiło się bardzo dobre demo, a obecnie trafiła do nas wersja pełna. Świetna wersja pełna! Edge of Chaos jest bowiem wszystkim,

### Jefferson Clay

Ostatni prezydent Wspólnoty - pamiętany jako tyran, który próbował położyć kres ruchowi Indies, przy użyciu siły, co doprowadziło do pierwszej Wojny o Niepodległość. Za względem na szybko osiągnięte po jej zakończeniu porozumienie wielu osób zastanawiało się, czy nie mogę zapobiec tej wojnie poprzez wcześniejsze skontaktowanie się z przedstawicielami tego ruchu. Jego łwarta polityka kosztowała życie około pół miliona osób, włączając w to jego samego, oraz wprowadziła gospodarkę w głęboką recesję, z której podwinęła się dopiero po paru dekadach. Po podpisaniu porozumienia UV-Celi King nie przestał walczyć i za pomocą żołnierskich mu sił rozpoczęł rajdy na cywilne, z czego wyniosko, ze celem był jedynie destabilizacja społeczeństwa, niezbędna do przeprowadzenia przewrotu. Jednak ostatecznie nigdy go drąż zaledwie i nieznanemu kapitanowi korwety Dreadnaught, działającemu wspólnie z niszczycielem Under New Ownership - byłej własności Wspólnoty przezwanej przez Collina McBulla.

W czasie gry interesują nas już tylko CD numer dwa - plus za sensowne podzielenie danych. Ale oczywiście nie ostatni. Przy uruchamianiu gry mamy bowiem szansę obejrzenia filmu wprowadzającego. Długiego i niezbyt, choć, co z żalem muszę w tym miejscu przyznać, do intra części pierwszej trochę mu niestety brakuje. Nie ta skala i nie ten rozmach... Ale ciężko to uznać za wadę, bo też i ciężko przecież z osobistej tragedii małego chłopca stworzyć dzieło mogące się równać wielkiej kosmicznej bitwie, w której ginie ostatni z bohaterów Wspólnoty!

Zresztą Jefferson Clay pojawia się, choć nie jako istota z krwi i kości, także i w intrze do dwójki. A i w grze odgrywa wcale nie mniejszą rolę,

zwłaszcza w zerowym jej akcie, kiedy to wcielamy się w postać młodego Carla Johnstona próbującego ułożyć sobie jakieś życie w świecie, w którym jego jedyna bratnią duszą stało się nagle niezbyt duże pudło z komputerem przechowującym osobowość starego (bo akcja dwójki osadzona została w jakieś sto lat po wydarzeniach jedynki) bohatera. Muszę zresztą uczciwie przyznać, że przez pierwszych parę chwil bałem się, że w Edge of Chaos już do końca będzie się kontrolowało poczynania młodocianego pirata, co po "nieco" odmiennym klimacie I-Wara niezbyt mi odpowiadało... Na szczęście po zaliczeniu kursu wprowadzającego młody Carl ląduje w więzieniu, z którego po piętnastu latach "wychodzi" (sposób wyjścia możecie podziwiać w demie, które właśnie w tym momencie rozpoczyna się gra, a gracz ma okazję zasmakować w uroku życia kosmicznego pirata).

Przynajmniej chyba, że utożsamiana z piractwem swoboda (dobrze tu zresztą oddana!) niezbyt przypomina żywot oficera Floty, jaki wiedliśmy w części pierwszej. Ale prawdę powiedziawszy, do wolności można się bardzo szybko przyzwyczaić. Zresztą ciężko sobie raczej wyobrazić pirata, któremu ktoś cały czas mówi, gdzie ma lecieć i kogo obraći - przecież piraci sami wybierają swoje cele! Jeśli jednak ktoś w tym momencie pomyślał sobie, że oto opatrzony wspaniałą historią Independence War wyewoluował w kierunku pozbawionego głębszej fabuły模拟atora kosmicznego pirata, jest na szczęście w błędzie. Fabuła jest bowiem tutaj równie ważna, a przy tym jeszcze bardziej pogmatwana! Tyle tylko, że pomiędzy zadaniami, które trzeba wykonać, mamy wolną rękę i możemy bez najmniejszych utrudnień zająć się zdobywaniem rówów na wymianę. Bez czego zresztą zbyt daleko nie zajdziemy (czy może raczej "nie zalecamy"), bo praktycznie jedynym pewnym sposobem na zdobyczenie swojej jednostki jest kupowanie nowych gadżetów. Zasoby coś dostać, trzeba samemu coś zaofiarować w zamian.



Tym oto sposobem dotarliśmy do dwóch, chyba najwspanialszych, cech nowego I-Wara: handlu i możliwości swobodnego uzbrajania swojego statku w przeroźne zdobycze techniki. Obie dość się łączą, dając graczyowi poczucie spokoju swobody, jeszcze pełniejszej iluzji samodzielnego wpływania na własny los. I to pomimo faktu, że handel ograniczony jest tu jedynie do wymian barterowych (towar za towar), przez co lepiej go nawet nie próbować porównywać do modelu znanego z First Encounters (dynamiczna ekonomia). Jednak ciężko to uznać za wadę, bo przecież który szanujący się pirat zająłby się dobrze "normalnym" handlem! Zaś jako sposób na zdobywanie nowego uzbrojenia, sensorów czy innych niezbędnych do przejęcia systemów statku nawet tak uproszczony barter sprawdza się znakomicie.

Handel nie jest jednak wcale jedynym sposobem na polepszenie szans w walce. Po wykonaniu niektórych zadań otrzymujemy bowiem w nagrodę milutki gadżet, nie mówiąc o zdarzających się od czasu do czasu darmowych dobrojeniach (np. niezbędne do wykonania zadania rakiet, których w dodatku nie musimy po jego zakończeniu zwrać) tudzież przydzielanych nam skrzydłowych,

To także można uznać za swego rodzaju nowość, bo I-War, mimo iż od czasu do czasu dawał nam szansę poznania smaku walki w grupie, to jednak były to przypadki raczej sporadyczne, a w dodatku nie mieliśmy nad swoimi pomocnikami prawie żadnej kontroli. W Edge of Chaos nie dość, że bardzo szybko dorabiamy się dwóch myśliwców - wieżyczek (przycumowane do kabiny robią za niezależne stanowiska ogniowe, a po odłączeniu stają się zwrotnymi myśliwcami), które na długim czasie są nieodłącznymi towarzyszami w walce, to jeszcze na całkiem sporo misji dostajemy (czasem dodatkowych pomocników)! I to słuchających naszych rozkazów! Fakt, że zbyt wiele możliwości nie mamy (atakuj, broń, melduj, dokąd tutajże zostać), ale w praktyce w zupełności to wystarcza. Na skomplikowane operacje taktyczne w ogniu walki i tak nie ma przecież czasu...

A sama walka - cóż, jest bez dwóch zdań tym, co tygrys lubią najbardziej! Zwłaszcza gdy uzupełniają ją wspaniała oprawa graficzna, superrealistyczne odgłosy (czytaj: brzmiące bardzo sugestywnie, bo przecież o realizmie futurystycznych broni raczej ciężko się autorytatywnie wypowiada...), całość zaś ma miejsce w kosmosie, a nie w powietrzu. Jest świetnie! Bosko! Niezapomnianie! Nawet gdyby nie było całego tego handlu, upgrade'ów statku czy nawet intrugującej historii, walka wystarczyaby, żeby obok Edge of Chaos żaden fan kosmicznych symulatorów nie mógł przejść obojętnie! A przecież walka jest tylko jednym z kawałków tej wspaniałej układanki! I choć trudno nie zauważyc, że jest to jeden z najważniejszych elementów (bo bez walki praktycznie nigdzie się nie zajdzie, wszak nie dla pacyfistów profesja



kosmicznego pirata), to jednak o wielkości gry świadczy suma jej części składowych. Ale na szczęście można się w niej pobawić bez całej tej fabularnej otoczy - wystarczy wejść w Instant Action i zmierzyć się z kolejnymi hordami wrogów. Prymitywne? Oczywiście! Ale ile przy tym frajdy!

Zaś co do wielkości.. skoro już przy niej jesteśmy, to pozwól sobie napisać parę zdań o przedstawionym w Edge of Chaos świecie. Po pierwsze, w oczy rzuca się po wejściu na mapę jego wielkość. Nie może się wprawnie równać ze wspomnianymi już wcześniej Pierwszymi Kontaktami, ale jak na kosmiczny symulator, w którym główny nacisk położono, jakby nie było, na walkę -



coż jest po prostu ogromny! Dwa sekatory z około szesnastoma systemami gwiazdnymi to tylko wierzchołek góry lodowej.

**Nawet gdyby nie było całego tego handlu, upgrade'ów statku czy nawet intrzygującej historii, walka wystarczyłaby, żeby obok Edge of Chaos żaden fan kosmicznych symulatorów nie mógł przejść obojętnie!**

Zresztą wyraz "około" nie znalazły się tu przez przypadek, bo nie dam głosy, że w dalszej części gry nie dorzemy przypadkiem gdzie poza powszechnie znane miejsca - istnieje. Obcych jest w tym świecie praktycznie pewne! Wracając jednak do systemów i wierzchołków gorącołowych, otoż w każdym z nich znajduje się dodatkowo po kilka planet, kilkanaście stacji i niezliczona liczba statków, klebiących się przy punktach Lagrange'a (tylko przez nie można się niemal natychmiast przenieść między odległymi planetami czy gwiazdami - bo w świecie i-Wara podróże nadprzestrzenne można odbywać tylko pomiędzy scisłe określonymi miejscami, właśnie punktami Lagrange'a). Ten świat żyje, a my jesteśmy tylko jednym z jego małych trybów!

Przynajmniej na początku, bo nie da się ukryć, że rola stojącego z boku pirata dosyć szybko okazuje się być czymś znacznie, znacznie większym, ale o fabule pozwoli sobie mimo wszystko nie pisać, bo jest na tyle dobra i na tyle interesująca, że nasza sekretarka mogłaby mieć problemy z rozbrajaniem nadanych przez "wdzięcznych inaczej" graczy bomb... A szkoda dzwyczyny, że dalsze opowieści o fabule ograniczą jedynie do krótkiego - "jest wielka"! Także w znaczeniu "długą", bo przez tydzień grać wcale się nie zbliziłem do końca - ale przy pięćdziesięciu wcale nie takich krótkich misjach to raczej normalne! Fakt, że gdyby ktoś

## Cykl Claya

Jefferson Clay jest jednym z najbardziej interesujących bohaterów współczesnej mitologii. Zgodnie z zachowanymi zapisami był pragmatycznym i niezwykle efektywnym, a przy tym niedocenianym, oficerem Floty Wspólnoty podczas pierwszej Wojny o Niepodległość. To, że stracił życie w czasie bitwy o Punkt Tolimana, wiadomość jest ponad wszelką wątpliwość, ale uczciwy historyk musi podać wątpliwość dalszą część legendy.

Zgodnie z podaniami Indies osobowość Claya została w momencie jego śmierci zapisana w pamięci eksperymentalnego komputera biologicznego. Urządzenie to dostało się, wg legendy, w ręce korwety CNV 301, znanej obecnie jako sławny Dreadnaught. Okręt zmienił stronę w trakcie wojny - po tym, jak jego załoga na własne oczy zobaczyła zbrodnie popełniane przez Współnotę. Wiele okrętów i załóg przeszło na stronę Indies, Dreadnaught był jednym, który uczestniczył w niemal wszystkich ważnych wydarzeniach Wojny o Niepodległość, stając w liczbie najważniejszych jej symboli. Miejsce Claya w legendzie może stanowić ewolucję wcześniejszego kultu pilota myśliwskiego, który został zasygnalowany w momencie upadku Współnoty.

wet i ukończenie gry w trybie single nie oznacza, że możemy grę odpuścić! Na chwilę czeka bowiem jeszcze tryb multi (i bardzo do tego podobny, a wspomniany już wcześniej Instant Action).

Calkiem zresztą niezły, ale przecież przy tak świetnie rozwijanej walce nie mogło być inaczej! Fakt, że dostępne są jedynie deathmatch, deathmatch w wydaniu drużynowym oraz przekazywanie bomby (cos jak berek, tylko że po pewnym czasie wybucha) i ganianie za flagę. W sumie niewiele, ale radość, jaką daje walka - hm, aż nadto dobrze zabawy wystarcza!

## Tło historyczno-polityczne

### Współnota

Nazwa, jaką przyjęto na określenie skolonizowanej przez ludzi części kosmosu. Era Współnoty rozpoczęła się w roku 2078 - Irwata do 2272, czyli prawie dwa stulecia. Na początku wprowadzono ten system rządu, by móc w skrócony sposób rozłożyć koszty i ryzyko związane z kolonizacją kosmosu. Jednak obecnie kojarzony jest on przede wszystkim z korupcją i przełożoną biurokracją, czyli ostatnimi stadiami rozwoju. Na czele Współnoty stał demokratycznie wybierany prezydent i jego najbliżsi współpracownicy, ale pod koniec tego okresu nawet dziesięciotletnia kadencja nie wystarczała, aby mogły się oni skutecznie przedstawiać kolejnej liczącej Siedem Państwa.

Jednak w końcowych latach istnienia ten gigant wydał się budnić ze snu. Jego 23 i ostatni prezydent, Harrison King, zdołał powiem zjednoczyć polityków w walce z rosnącymi w sile Indies. Ostatniożny prezydent King i niegdyś zasiadał na usteżce części Współnoty, został pokonany i nadobrokiem stworzył małą enklawę w systemie Beta Hydrus, będącym obecnie protektoratem korporacji Maas Industries.



### Ruch Niepodległościowy

Pod koniec ery Współnoty mieszkańcy Systemów Centralnych, na których składał się Uklad Słoneczny Gwiazdy Bernarda i Alfa Centauri, stanowili prawie 70% ludzkiej populacji. To wielkie zbiorowisko ludzi wymagało nieprzerwanych dostaw nowych surowców, aby utrzymać wysoki standard życia, do którego przyzwyczajeni byli ich mieszkańców - w czasach Współnoty zapewniano to wysokim podatkiem, który nałożono na mieszkańców Swiatów Zewnętrznych. Z czasem mieszkańcy zaczęli coraz mocniej występuwać przeciw temu wyżyskowi, mającemu do odwracania się od Współnoty i ustanowieniu w koloniach niezależnych rządów. W ciągu dziesięcioleci ruch nie-

podległościowy narastał, aż w końcu parazyckie polityczki przekształciły się w otwartą wojnę w roku 2261.

Przywództwo w ruchu objęte poczatkowo pozbawieni praw obywatelskich kapitanów jednostek międzynarodowych, jak na przykład Edison Hayes czy Colin McDowell. Wraz ze wzrostem siły ruchu, mocno obok nich zągnali także politycy - bez wizji osób, takich jak Miles Yanwood, oraz wsparcia, jakiego ostatecznie udzieliły ruchowi mistryzki trzewo oficerowie Współnoty, jak na przykład Admiral Gudenus. Ważniejsze jest, czy ruch ten zakończyłby się szczęśliwym finałem.

Oficjalnie Ruch Niepodległościowy zakończył się w chwili podpisu na traktacie wiernego rozmowy w systemie UV Ceti i Yanwooda, doprowadził do podpisania pokoju ze Współnotą. W tym momencie Ruch Niepodległościowy oraz Współnota zastąpione zostały przez Nowe Przymierze. Jednak wojna Irwata jeszcze przez następny rok

jako jedno z postanowień traktatu pokojowego podpisanej przez przedstawicieli obydwu biorących w konflikcie udział stron. Przymierze oferowało kolejnym światom znacznie lepsze warunki ekonomiczne, przyczyniąc się do ich wzbogacenia. Jednak wynalezek technologii umożliwiającej dalsze skoki nadprzestrzenne i związana z nim dalsza ekspansja spowodowała, że liberalna polityka Przymierza okazała się nieprzystosowana do tworzenia nowych kolonii. Stare perły kosmosu coraz bardziej integrowały się z Systemami Centralnymi, jednak nowa przyczółek, jak Gagarin czy Badlands, pozostały samemu sobie. W końcu rząd zbankrutował i rozpoczął się proces wypędzania kolejnych instytucji państewskich. Formalnie w chwili obecnej Przymierze nadal istnieje, ale pełni jedynie rolę ceremonialną, kukielki bez żadnej władzy.

### Era Właściwości Prywatnej

Korupcja i niemal całkowite bankructwo wspaniałego niegdyś Nowego Przymierza doprowadziły do masowej wyprzedaży kolejnych narzędzi sprawowania władzy: od floty handlowej poczwórki, a na silach bezpieczeństwa skonczywszy. Zdobywane drogą przetargów fundusze przez pewien czas wystarczały do finansowania pozostających

lubelskich publicznych, ale w końcu doszło do tego, że praktycznie wszystkie narzędzia niezbędne przy sprawowaniu władzy znalazły się w rękach prywatnych - biznesmenów i posiadaczy akcji - co oznaczało największe w historii luźkości rozproszenie władzy.

Nie obyło się wprawdzie bez odosobnionych protestów przeciw tak pojedynczej demokracji, ale większość społeczeństwa uważała, że taka decentralizacja władzy jest znacznie bliższa filozoficznym podławiom demokracji niż wybór pojedynczej osoby, która miałaby stać na czele rządu.

Bez finansowego wsparcia megakorporacji otworzenie bazujących na nowej technologii skóków nadprzestrzennych bram między odległymi układami planetaarnymi nie byłoby jednak możliwe i to one daly nadzieję milionom ludzi.

Na koniec ery Współnoty mieszkańcy Systemów Centralnych, na

### Nowe Przymierze

Ostatnią jednolitą władzę skolonizowanego kosmosu, poprzedzającą jego prywatyzację, powołano po zakończeniu ery Współnoty (po wojnie o Niepodległość).



### INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:** Particle Systems/Ingrammes

**Dystybutory:** LEM

**Internet:** www.edgeofchaos.net

**Wymagania:** PI 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D zgodny z Direct

**Akcelerator:** konieczne

**Plusy:**

- grafika!
- fizyka lotu!
- duża różnorodność broni
- można zająć się handlem "oswojonymi" dobrami
- ciekawa historia
- niezła muzyka
- rozwinowany świat
- długość gry!
- b. duża różnorodność misji
- niemal pełna swobody w zwiedzaniu świata!

**Minusy:**

- czasami w misjach znajdziesz się hugi... ale po badaniu, razyczka wszystko jest OK
- save tylko w bazie
- intro gorsze niż intro w jedynce

**Ocena:** 9+

Dane: DVD/CD-ROM  
Data: 08/2001

dys było... Nie jest to co prawda wada, ale to wystarcza, by dziesiątki nie było... I to pomimo najlepszej wśród wszystkich kosmicznych symulatorów grafiki, superdziwów i nastrojowej muzyki. A tak na marginesie - o muzyce pisze dopiero teraz, bo dla mnie muzyka dzieli się na dobrą oraz złą. Ta jest nawet bardzo dobrą, ale jej rozbicia na części składowe tudzież dokładnego opisu

Chociaż... opiera się na typowych dla kosmicznych symulatorów smyczkach i należy raczej do najmniej... tyle że we współczesnej filmowej aranżacji. Wracając zas do oceny. Duży świat oraz swoboda pozostawiona graczu (też jeszcze o tym nie pisałem, więc szybko o misjach: jest to chyba jedyna gra, w której misje praktycznie się nie powtarzają, a dodatkowo przyjdzie się nam zająć zarówno namalowaniem graffiti na okręcie flagowym gubernatora, jak i wcielić w rolę mediatora!) to również trochę za mało, by dać dziesiątkę...

Nie zmienia to jednak faktu, że na rynku nie znajdzicie obecnie lepszego symulatora kosmicznego. Jeśli ktoś czuje zew przestrzeni, innego wyjścia nie ma - nie chcąc zadzwonić się czymś poślednim, musi sięgnąć po Independence War 2: Edge of Chaos!

# Anne McCaffrey's Freedom First Resistance

Jestem niemal w stu procentach przekonany, że niewielki odsetek naszych czytelników słyszał o Anne McCaffrey. Tymczasem jest ona za Wielką Wodą jedną z bardziej popularnych pisarek science fiction/fantasy, a największy chyba sukces osiągnęła trylogią zatytułowaną "Freedom". W jej powieściach nasza planeta została opanowana przez rasę kosmitów Catteni, a ludzie stali się ich niewolnikami. Świetny scenariusz na film lub grę, nieprawdaż? Do identycznego jak widać wniosku doszli panowie z Red Storm i tym oto sposobem otrzymaliismy Freedom: First Resistance.

ELD

Akcja gry została umiejscowiona wkrótce po ataku Catteni na Ziemię. Główną bohaterką jest młoda kobieta Angela Sanchez, która należy do tajnej organizacji buntowników, którym marzy się odzyskanie suwerenności planety i przepędzenie Catteni. Problem w tym, iż agresorzy przetrzymują ludzi w gettach. Angela ma zamiar uciec z niego i znaleźć kogoś, kto pomoże jej urzeczywistnić marzenia. Aby jednak gra nie była zbyt nudna, autorzy scenariusza dorzucili jej do kompanii Leo, Jimmyego oraz Zareda.

**Stworzony na podstawie książkowej trylogii Freedom: First Resistance jest najwyraźniej spóźniony o kilka lat. Archaiczna grafika, słaby dźwięk i muzyka, mierna interakcja.**

Jakawsze w takich przypadkach ekipa ma się wzajemnie uzupełniać, czyli np. Leo jest urodzonym talentem, jeśli chodzi o elektronikę. W czasie inwazji udało mu się ukryć sporo sprzętu, który z pewnością przyda się podczas walki o wolność ziemian. Zupełnie innym charakterem jest Jimmy. On spełnia w zespole rolę mieszkańka. Fabuła nie jest, jak sami widzicie, zbyt atrakcyjna, rzekbym na-



Czy tak powinny wyglądać postacie w grach w roku 2001?

wet, że również kiepskich historyjek w grach były już tysiące. Ale mniejsza o fabułę, gdyż nieraz już grywalność gry nadrabiała niedociągnięcia scenarystów.

Niestety nie tym razem. Według mnie w grze jest za dużo nudnego gadania, a za mało akcji. Nawet mi nie chodzi o liczbę interakcji z NPC, lecz o to, jakie one są. Nie mam pojęcia, kto pisaf dialogi, lecz faktem jest, że nie są one w żadnym przypadku błyskotliwe. Rozmowy ciągną się jak guma do żucia, w zasadzie są to konwersacje o niczym. Często przez kilka minut gadałem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi

zestawem, a po rozmowie miałem dziwne wrażenie, że w zasadzie niczego się nie dowiedziałem. Również pozostała część rozgrywki mocno kuleje. Nie za bardzo ciękawe jest tażenie po pustych ulicach miasta przeszłości. Angela ze swoimi



Wiecie, czuję się tak jak początkujący krytyk literacki, który ma napisać recenzję do "Trzech Muszkieterów". Rzeczą oczywiste w tym, że gra "Alone in the Dark IV" nie tylko była zapowiadana od dwu przynajmniej lat, ale jest kontynuacją cyklu, który wytyczył nowy kierunek w grach komputerowych. Ponieważ rok 1992, kiedy to firma Infogrames rozpoczęła serię, jest dla wielu graczy tak odległy w czasie jak, powiedzmy, Wojna Stuletnia. Stąd radzę zapoznać się z historią serii (patrz ramka), a dopiero potem wrócić do tej recenzji.

El General Magnifico

# ALONE IN THE DARK

## THE NEW NIGHTMARE

oto po wielu, wielu... wielkich oczekiwaniach mamy wreszcie "Alone in the Dark IV: The New Nightmare". Zauważcie, że pierwsze trzy części powstały w trzy lata, a na czwartą przyszło nam poczekać lat sześć.

Od razu powiem, że gra mnie nieco (ale tylko nieco!) rozczarowała... Ale może od początku. Bohaterem jest ponownie, specjalizujący się w sprawach niesamowitych i niezwykłych, detektyw Carnby (trzeba przyznać, że świeci się trzyma, a nawet jakby odmłodniał, co jest dość dziwne, bo mamy rok 2001). Ubrana się też zupełnie inaczej... przypomina bohatera filmów Johna Woo. Tym razem Carnby wyrusza, by zbadać tajemnicę okrywającą śmierć jego przyjaciela. Przejmuje po nim sprawę zaginięcia (krańcze?) niezwykłych starych indiańskich tablic, które przepadły z muzeum. W wyprawie towarzyszy mu profesor antropologii, milej poierzchności dwudziestoczerwieni Aline Cedrac (łatwo coś w tych Stanach zostaje się profesorem!). Uroczą pani profesor ma własne powody (z niejasno pamiętańkiem dzieciństwa), by mu towarzyszyć. Robi to zresztą na wyraźne życzenie zleceniodawcy Carnby'ego. Oboje podążają (na pokładzie samolotu) ku tajemniczej Shadow Island, na Wschodnim Wybrzeżu USA, gdzie znaleziono trupa przyjaciela Carnby'ego. Grę zaczynasz w momencie, w którym samolot się rozbija (Ciemne Moce! Ciemne Moce!) i musisz podjąć decyzję, którego z bohaterów chcesz animować. Decyzja jest ważna, bo spadochroniarz Carnby ląduje w jakimś niesamowitym ogrodzie, a dziewczyna na dachu starego domostwa i zaraz po otwarciu okna natyka się na leżącą w łóżku starszą niewidomą damę, która opowiada niesamowite historie o tym, że "...na wypis Cieni ozywają Cienie" (cokolwiek by to znaczyło). Godzi się też zauważyc, że wybór bohatera determinuje rozwój akcji (zaczynasz w dwóch różnych miejscach, a tego jeszcze jak do tej pory nie było), tak więc na dobrą sprawę trzeba ci będzie zagrać dwa razy. (Aline nie ma aż tylu strzelających urządzeń i w związku z tym musi częściej używać swoich szarych komórek.)

Gra jest w stylu "gothic adventure" albo "survival horror". Opowieść rozwija się w historii o starych mitach, wstydliwie ukrywanych okropnych sekretach rodzinnych (godzi się właściwie zauważyc, że każda szanująca się anglosaska rodzin-

## ALONE STORY

Pierwsza wersja AID stała się przełomem w dziedzinie klasycznych gier akcji. Oparta na pracach klasika literatury grozy, H.P. Lovecrafta, była - jak na owe czasy - rewelacją. Po raz pierwszy bohater poruszał się w przestrzeni trójwymiarowej. Od razu powiem, że kolejne wersje miały coraz lepszą grafikę, ale nie pobiły sukcesu pierwszej.

W AID I wcielałeś się w rola detektysta - specjalisty od spraw niezwykłych i niesamowitych, niejakiego Edwarda Carnby'ego (lub mogłeś wybrać jego żenskiego odpowiednika, dziennikarkę Emily Hardwood). Gra osadzone w realach lat 20. Badałeś niesamowite wydarzenia, jakie miały miejsce w posiadłości Decreto. W kilkunastu miejscach gra odwoływała się do tradycji prozy H.P.L (który - wedle mnie, odnosiwał się na postawane mu w dzieciństwie w restauracjach Nowej Anglii kradły i mafią, skupiąc największą część inteligencji na wymyśleńku dla tworzonych przez siebie bestii nazwane nie wymówieniem przez ludzi gardo. Kto zechce zaprzeczyć, niech powie szybko i wyraźnie: "Cthulu" i "Yog Shoggoth"). Gra miała swoje nagle zwroty akcji i była atrakcyjna. Z za różnych rogów, z otwieranych szaf i zza drzwi wyskakiwały różnorakie stwory - co prawda efekt zaskoczenia był najlepszy za pierwszym razem.

Potem przyszła gra AID II, której akcja znów toczyła się w latach 20 - konkretnie w roku 1924, kiedy to w wigilię Bożego Narodzenia została porwana niejaka Grace Saunders. Porywacze nie zostawili żadnych śladów okupu, co zle wróżyło losowi porwanego. Odchodzący od zmarłego rodzice porwanego wynajmują niejakiego Strykera (który jest bliskim przyjacielem Carnby'ego). Stryker podąża za tropem porwanego do tajemniczego domostwa zwanego Hell's Kitchen. Dziewczynkę porwał pirat, jednożółty Jack, który zamierzał ją złożyć na ołtarzu Ciemnych Bóstw, by sobie z jej założek z piekła rodem zapewnić nieśmiertelność. Stryker wzywa Carnby'ego - ten zaś postanawia asystować przyjacielowi. Niestety wkrótce potem Stryker ginie z rąk Elizabeth Jarret, połączniczki Jacka i kapłanki voodoo, a Carnby znów zostaje sam i w mroku.

AID II była znacznie rozleglszą grą niż jej pierwsza część. Co prawda, nastroi się zmienił - o ile pierwsza część gry odwoływała się do prozy H.P.L-a, to druga nawiązywała do kultu voodoo (faleczki, kawałki kurczaków, Baron Niedziela i te rzeczy). Grafika wykonano w stylu podobnym do tego, jaki królował w części pierwszej - wszystkie postaci skomponowane z poligondów, choć postarano się im dać nieco szczegółów. Wyglądały trochę kanciasto, ale poruszaly się dość płynnie. Akcja można było oglądać z kilku punktów i z kilku kamery w każdej z komórek. Kamery towarzyszyły ruchom postaci, co było niekiedy irytujące, bo zasłaniało pole widzenia.

Na uwagę zasługuje fakt, że - nie jak w niektórych późniejszych bliźniakach - bohater był zdeterminowany dopiąć swego i kiedy straci amunicję do swojego wiernego pistoletu, potrafił wymierzać celne kopnięcia i walić pięściami.

Niezwykła jak na owe czasy nowość była narzucona przez twórców dwuwymiarowość narracji (w pierwszej części czy wybrałeś postać samca, czy samicy, akcja w zasadzie toczyła się podobno). W AID II rzecz miała się inaczej.

Przez mniej więcej trzy czwarte gry animowales detektysta - twardziela, który drzwi otwierał jednym kopnięciem, a przywalony szafę wstawał, poprawiał fryzurę i ruszał dalej. W dół meczekowany jednak sposób gra przełączała cię niemal na postać przerażonej porwanymi małe dziewczynki - świat nagle się mocno "rozdziątał" - schody, na przykład, znacznie się wydłużały (przypomni sobie dzieciństwo). Grace musiała się kryć i skradać, a jej główną bronią stawały się pułapki, jakie szkockała na głowę (niekawa, że mała dziewczynka musiała się wykazywać sprytem, jakiego by się nie powstydził dowódca kompanii komandosów).

ciąg dalszy na str. 76

na ma kilku przodków, których trzeba się wstydzić - blask rodowej tarczy bez czarnych plam byłby jakby niepełny), przerząjących eksperymentach naukowych, ukrytych tożsamościach postaci NPC-ów ("nieznajomy, on to był bowiem, odsłonił tajemnicze oblicze...") i innych takich niespodziewajkach. Niedobrze jest, kiedy zbyt ambitni magnaci naftowi po upadku swego imperium szukają ratunku u ciemnych mocy. Historia jest bardzo dobrze ulożona (choć może w niektórych miejscach odrysujesz, że Aline podejmuje zaskakująco irytujące decyzje). Opowieści o przeszłych wydarzeniach Shadow Island możesz od-

Wiem, że jest to podyktowane koniecznością pogodzenia wielu platform (gra ma też wyjść w wersji PlayStation i na inne tam jeszcze badziewią), ale ja, stary kloniarz, bardzo lubię tego rodzaju ograniczeń. Sam pragnę decyduwać o tym, w którym miejscu zapisać grę. Zmianie też uległ cały interfejs i to być może najmniej nie na lepsze. W niektórych sytuacjach nie sposób wprost zdać się z jego wykorzystaniem. Irytuje ją to, że kiedy wyjdiesz z gry, to - przekonasz się - nie wrócisz do niej w tym samym momencie. Po prostu gra sama się zapisuje w określonych punktach.

Z drugiej strony trzeba rzec, że zrobiono go (interfejs) bardzo starannie - i że gry powinienes zacząć od dokładnego obejrzenia wszystkiego, co masz w Inventory. Staranne przejrzenie kieszonki ci wstępne informacje, które pomogą przetrwać pierwsze fragmenty - osobiście cięgiem dla Aline, bo dziewczyna jest bezbronna niczym odwrocony na grzbietku żółw (jeżeli nie liczyć latarki).

Kolejnym brakiem i to - moim zdaniem - bardzo poważnym, jest fakt, że bohater (w szczególności dotyczy Carnby'ego) zapomniał o tym, co bardzo mu się przydało poprzednio. Kiedy wystrzela naboje, staje wobec wrogów bezradny jak niemowlę w puszczy, a przecież w latach dwudziestych dysponował sporym zapasem ciosów zamachowych i kopniaków (może przystał na poprawnych politycznych, którzy uważały, że dżentelmenów nie kopie się w yayce, a niesamowici przeciwnicy yayec nie mają albo mają je w zupełnie innych miejscach niż dżentelmeni, więc i kopać nie warto - skoro nie wiadomo gdzie). Ale w końcu taki rewolwer to też solidny kawał żelaza i można nim niezłe przybrać - a nasz bohater zamiast odwrócić broń, chwycić za lufę i wańczyć o kropieniastro.

Bardzo dobrym pomysłem jest użycie latarki (co prawda znowu byłbym skłamal, gdybym nazwał to nowością - z czym takim mieliśmy do czynienia choćby w "Blair Witch Project II"). Godzi się jednak rzec, że użyteczność latarki jest wielka - potrafi odstraszyć niektóre "nieszwiatolubne" stwory, a często ukazuje otoczenie w zupełnie nowym świetle, ujawniając niewidoczne przedtem przedmioty i ukryte przejścia. Bardzo dobrze wygląda połączenie efektu latarki z nałożeniem go na blask blyskawicy. W niektórych pomieszczeniach są właciwi światła, choć niekiedy lepiej jest go nie włączać. Z drugiej strony, wiadomo ogólnie, że Stwory Mroku światła nie lubią - i dobrze zrobisz, jeśli sobie to zapamiętasz.

Druchomiszy grę i obejrzał ją wprowadzający filmik, będąc pod wrażeniem - osobiście zatykającą dech w piersiach jest efekt światła przesącającego się przez poziome zasłony w bluzie i padającego na twarze obu rozmówców. Niestety dotyczy to tylko intra i scenek animowanych - reszta gry ma już nieco gorszą grafikę (jest to grafika 2D - tylko animowane postaci i bestie są trójwymiarowe). Szczegóły i kolory są świetnie dobrane (w końcu to deszczowa noc!). Bombowe są animowane niespodzianki w rodzaju węza rozwijającego się z dywanu. Ale przyznac muszę, że zdarzyło mi się widywać gry nieco lepiej opracowane graficznie.

Prawdziwym utrapieniem dla gracza jest fakt, że gry można zapisywać tylko po znalezieniu "Amuletu Zapisu" czy jak tam to nazwać, ten zaś ma ograniczoną pojemność (jeden amulet pozwala na pięć zapisów). Wkrótce to gracza, który z rozmaitych przyczyn może zapragnąć przerwać grę,



mu wychodziło dawniej), atakowany przez Piekielne Psy z uporem idiota naciska spust, osiągając oczywiście zerowy rezultat. (Atawizm w dziedzinie walki jest niewybaczalny - Anaka.) Dzielna Aline też nie umie właściwie użyć latarki, a sam pamiętam z lat bujnych i krwawych, że "paluszek" na pięć ogniw to solidna ciężka rura, którą z pewnością nikt nie chciałby dostać w kaczań. Kiedy po wyjściu z pokoju Starej Babuni atakują ją okropne Pluje, Aline może je trzymać w szachu światłem latarki... ale niewiele zdziała, dopóki nie... a, nie będę zdążał rozwiązań - sytuację da się rozwiązać łatwiej niż myśleć. Z drugiej strony trzeba powiedzieć, że dwójka bohaterów zyskała nowe umiejętności - są brzuchomówcami, to znaczy



...dokończenie ze str. 74. AiD III (1995) mieliśmy okazję przedstawić czytelnikom w pełnej wersji na naszym CD-ku. Tym, co przytaczyliśmy do nas później, przypomnij, że trzecia sprawa Cambiego dotyczyła znalezienia zespołu filmowów (wraz z jego starszą przyjaciółką Emily Harwood, będącą w zespole kaskaderów), którzy kręcili film w widmowym mieście zwanym Slaughter Gulch. Rozwiązyując kolejne zagadki, odkrywałeś, że za wszystkim kryje się stara indiańska kłopotka, która niebawem obudziła filmowy.



Byla to chyba najlepsza z trzech gier, choć scenariusz miał najbardziej liniowy ze wszystkich trzech części. □



akcję, nieoczekiwane jej zwroty, bardzo dobrą, podkreślającą nastroj grozy i tajemniczości muzyczki i doskonałą grafikę. Ta ostatnia robi spore wrażenie - choć niekiedy bardzo by się chciało, by bohater (bohaterka) miał większą swobodę ruchu. Zilustruje to przykładem - kiedy na początku gry Aline wyladuje na gzymsie dachu, społieszysz się, że ma przechlapane niczym żaba na Nowej Gwinei - przecież z takiego dachu (noc, deszcz) spada się bardzo łatwo, a leci się doso dugo. Tymczasem

dzielna dziewczyna idzie jak po sznurku krokiem modelki na wybiegu i choćbyś nawet chciał, to nie spada. Po prostu nie masz aż takiej swobody ruchu, jakiej mógłbyś się spodziewać - ale to może lepiej, bo nie odwraca twojej uwagi i nie zmusza do niepotrzebnej ekwilibrystyki.

W sumie oceniam grę na 8 punktów. Przy czym widzę to tak: dla fana typowych przygodówek: 6+. Dla maniaka gier akcji: 8. Dla hor-



rorów: 9+. A że każdy z nas lubi się trochę pobac o zmierzchu, będąc "home alone", i czasem kogoś łupnąć... no to 8 będzie w sam raz.

#### INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Infogrames

**Dystrybutor:**  
Play-IT

**Internet:**  
[www.aloneintherdark.com](http://www.aloneintherdark.com)

**Wymagania:**  
PII 300, 64 MB RAM,  
400 MB przestrzeni na HD  
Karta graficzna 3D z 8 MB pamięcią

**Akcelerator:**  
niezbyt

Ocena:  
**8**

Demo na CD 08/2001  
Plusy:  
• bardzo dobra (niekiedy genialna) grafika  
• zapierające dech w piersiach animacje  
• świetnie pomysłana historia  
• brak opisywania tekstu dialogowych  
• troszka za wiele akcji jak na przygodówkę!

Minusy:  
• zbyt mała możliwość ruchu bohaterów  
• niemożność zapisania gry w dowolnym momencie  
• brak opisywania tekstu dialogowych  
• troszka za wiele akcji jak na przygodówkę?

mówią, nie poruszając ustami. Bardzo to ciekawe rozwiązanie.

Generalnie rzec biorąc, gra ma doskonale zarysowany wątek przygodowy i - jak w poprzednich częściach - w wielu przypadkach znajduje zastosowanie stara zasada, że niekiedy gram sprytu jest więcej wart, od kilograma siły. Inną rzeczą, że jak na przygodówkę to tej siły jest mimo wszystko za wiele, jak dla mnie. W przygodowkach lubię pracować głową - i nie myślę tu o walnięciu nóg "z byka" czy (jak woliście) "z banki". Alone IV niestety (mimo iż elementy gry akcji w tym cyklu były "odawsze") troszka jednak przesadzi. Kołejne niedociągnięcie to brak opcji wyświetlania tekstu. Nie jest to brak dramatyczny, bo po zajęciu do notesu (jednego lub drugiego z bohaterów) możesz odtworzyć wszystkie informacje, ale trzeba przyznać, że niekiedy jest to irytujące.

Osobna sprawa to ilustracja dźwiękowa. Zrobiono ją bardzo dobrze - jest nastrojowa i świetnie ilustruje akcję. Grając w AiD IV przysłuchuj się dźwiękom bardziej uważnie, bo niekiedy dobre ucho będzie tym, co może uratować twoego bohatera od zguby. Z drugiej strony, słuchając przez kilka godzin brzmiącej ponuro i dość monotonowej ilustracji muzycznej możesz sam nabierać morderczych chęci. Może o to właśnie chodzi?

Podsumowując wszystkie braki i niedociągnięcia, powiem tak: gra jest bardzo dobrą. Mimo usterek, jakie wyliczyłem, ma wszystko, czego trzeba miłośnikowi gier typu "gothic horror" :) - trzymającą w napięciu

"Złote Krople" to opowieść skierowana do młodego widza. Film pozbawiony jest przemocy, ale występuje w nim agresja i sceny drastyczne, jedynym antagonistą jest upływający czas.

# Złote Krople®

w rolach głównych:

Cezary Pazura, Andrzej Grabowski, Dariusz Gnatowski, Robert Gonera, Bartek Rutkowski, Małgorzata Zujewicz.

Ty też możesz wziąć udział w produkcji najnowszej animowanej bajki pt. "ZŁOTE KROPLE". Producent filmu VIRTUAL MAGIC ogłasza konkurs na projekt plastyczny archaicznego czasomierza.

## Konkurs! Narysuj Magiczny Cyklon

Nagrodą główną w konkursie jest KOMPUTER MULTIMEDIALNY z DVD ufundowany przez firmę:

**POINT**  
Personal Computer Service  
Wrocław ul. Karkonoska 10  
tel.: 339 70 71, 339 72 73



...Srebrny cyklon... Zobacz! Zgasź następny diament....

NAGRODY DODATKOWE UFUNDOWALI:

**Multikino®**

100 BILETÓW!  
na seanse filmowe

więcej informacji na stronie internetowej: [www.zlotekrople.pl](http://www.zlotekrople.pl)



Swoje prace przesyłaj pocztą na adres:  
VIRTUAL MAGIC, skr. pocz. 57096 63-838 Wrocław 67  
lub pocztą internetową na adres: [konkurs@zlotekrople.pl](mailto:konkurs@zlotekrople.pl)  
Szczegółowy regulamin konkursu dostępny jest w Internecie: [www.zlotekrople.pl](http://www.zlotekrople.pl)  
Konkurs trwa do 31.10.2001  
(wyjątkiem jest data stopki pocztowej)  
Wyniki konkursu zostaną ogłoszone na stronie internetowej: [www.zlotekrople.pl](http://www.zlotekrople.pl)

**CD-ACTION**  
[www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl)

5 rocznych PRENUMERAT  
czasopisma CD ACTION!

Dawno, dawno temu, czas prawdziwej przygody odmierzał tajemniczy "CYKLON". Nie był duży, mieścił się w dloni... W dzisiejszych czasach nikt nie wie jak wyglądał. Ty możesz odtworzyć go w swojej wyobraźni. Główni bohaterowie Adas i Anetka mają "CYKLON" zawsze przy sobie. Przez cały film nasi bohaterowie będą posługiwać się przedmiotem, który Ty zaprojektujesz!

\* Legendarny "Cyklon" posiadał 6 diamentów, które regularnie gasnąc odmierzały czas.  
Zasady konkursu:

Technika prac jest dowolna, może to być szkic ołówkiem lub kredkami bądź praca 3D wykonana za pomocą komputera. Jeżeli masz fantazję to zaprojektuj "Cyklon" z plasteliną czy modeliną lub innego tworzywa. Jeżeli chcesz brać udział w losowaniu nagród dodatkowych przesyłaj swoją pracę wraz z kuponem konkursowym.

#### KUPON KONKURSOWY

- Imię i nazwisko:
- adres zamieszkania:
- telefon lub e-mail:

Wyrażam zgodę na przerwanie moich danych osobowych w bazie danych firmy Virtual Magic i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami firmy Virtual Magic. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 835). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

# X Guard

W dość niedalekiej przyszłości, w bardzo, ale to bardzo odległej galaktyce stara jak cały wszechświat rasa wpadła na doskonali pomysł podboju innych galaktyk.

Pech chciał, że rzucając kośćmi, elity tejże straszliwie wojowniczej (od teraz) rasy wylosowały, mającą pójść na pierwszy ogień, naszą ukochaną Ziemię. Uzasadniając swoją decyzję, przywódcy straszliwie wojowniczej rasy, w odróżnieniu od Wogów budujących superszybkie autostrady kosmiczne, uznały, że nie ma żadnych podstaw dla istnienia tak chydnie zielono-niebieskiej planety. Chociaż jak najszybciej przywrócić stan "estetycznego zadzielenia", brzydka i straszliwie wojownicza rasa czym przedniej przypuściła atak i... (dru.)

Legion

Ciąg dalszy właśnie następuje... Napotkała niezwyciężonego pilota myśliwca kosmicznego XGUARD.

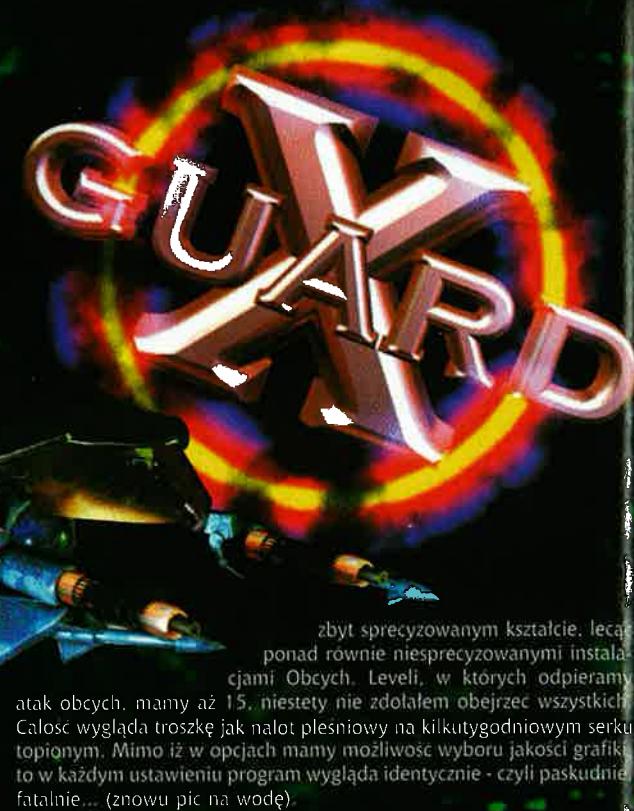
Wydany pod szumnym hasłem "nowoczesnej gry" Xguard został wyprodukowany przez równie napuszonych autorów, tworzących pod szyldem BMW.

Moim skromnym zdaniem, Xguard nie zasługuje na recenzję nawet najbardziej krytyczną. To totalna beznadzieja, która nie powinna w ogóle zaistnieć na rynku gier komputerowych. Zatem piszę ku przestro-



dze, aby nikt nie pokusił się grać, nie mówiąc już o zakupie takiego chłama. Rozumiem, jeżeli ktoś podchodzi do sprawy poważnie i wypuszcza klasykę z salonów gier, oddając po części efekty i grywalność zautomatów, jednak tutaj mamy do czynienia z pierwszorzędną chałą, która wydana w ładnym pudełku ma zerować na niewidznych konsumentów, napechujących swoimi ciężko zarobionymi pieniędzmi kieszenie naciągaczy. Firma BMW, w odróżnieniu od swojego odpowiednika, świętującego sukcesy w branży motoryzacyjnej, nie zasługuje na ani jedno pochlebne słowo.

Przygotowanie "kosmicznej rzeczyściówki" nie jest wielkim wyzwaniem w czasach, gdy powstają gry przypominające produkcje kinowe. Poruszamy się przecież tylko w dwóch wymiarach, sterując małym stateczkiem, w cztery strony świata, które ogranicza widok przesuwającego się równomiernie ekranu. Stworzenie atrakcyjnej grafiki, jak widać, okazało się zadaniem przerastającym możliwości autorów Xguarda, jako że produkt nie dorasta do pięci swoim automatowym odpowiednikiem sprzed dziesięciu lat. Każda, nawet najbardziej prymitywna strzelanka, w której graliście przed laty w salonach gier, jest pod względem grafiki nie do побicia, biorąc pod uwagę dokonania Xguarda. Oczywiście w przestrzeni kosmicznej poruszamy się stateczkiem o nie-



zbyt sprecyzowanym kształcie, leżący ponad równie niesprecyzowanymi instalacjami Obcych. Leveli, w których odpieramy atak obcych, mamy aż 15, niestety nie zdążałem obejrzeć wszystkich. Całość wygląda troszkę jak nalot plesniowy na kilkutygodniowym serku topionym. Mimo iż w opcjach mamy możliwość wyboru jakości grafiki, to w każdym ustawieniu program wygląda identycznie - czyli paskudnie fatalnie... (znówu pić na wodę).

Aby przejść do następnego levela, należy przelecieć przez planszę zabijając wszystko, co "spływa" na nasz statek z góry, z boku i czasami z dołu ekranu. Zadanie nie jest łatwe, gdyż nasza broń nie ma trybu ciągłego, co w miniemaniu autorów ma imitować zaczynającą się galkę lub nadwierzęony przycisk automatu do gry? Dźwięki, aż szkoda słów "glupawe", nawet niezsynchronizowane z tym, co dzieje się na ekranie. Dla stworzenia tylko złudzenia profesjonalizmu (zgodnie z panującym trendem na rynku gier) autorzy zaopatrzyli Xguard w krótkie sekwencje animowane o jakości równie wątpliwej jak sama gra.

Poza tym - rzecz najważniejsza dla koneserów kosmicznych strzelanek - SZEFIG! Zatem się PYTAM: gdzie jest szef każdego levela, czyli statek, potwór, cokolwiek, co wygląda groźnie, zajmuje pol ekranu i na pozór nie daje się zniszczyć???

Nie uswiadczyłeś ani "kawałka". W ramach wrożonego lenistwa nie uwzględniono tego, dodającego pikantności, elementu fabuły. Przeciwnicy we wszystkich planszach wyglądają identycznie zmieniając się tylko ich siła ognia i szybkość. Po każdym szczęśliwie ukonczonym układzie "lądujemy" w sklepie, gdzie możemy kupić nowe uzbrojenie do bomby atomowej włącznie.

Patrząc na całokształt programu, nie spodziewałem się niczego specjalnego i oczywiście miałem nadzieję. Broń laserowa, rakiety itp. mimo iż kosztują krocie, nie mają większego wpływu na skuteczność niezwyciężonego stateczku, którym kierujemy.

Chciałbym teraz napisać, że trochę przeszadziłem z tą krytyką, ale po ponownym przeczytaniu tego, co napisałem, postanowiłem jeszcze raz włączyć Xguarda, by zlagodzić nieco swoją opinię.

Niestety w niczym to nie pomogło, mało, chciałbym побlużgać jeszcze ze dwie strony, jednak wątpię, czy naczelny pozwoli na takie stężenie wulgaryzmów w tak krótkim tekście.

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:**

BWM Software  
Dystrybutor:

BWM Software/Modern Games

**Internet:**

<http://www.modern-games.com>

**Wymagania:**

P233, 32 MB, Win 9x, DirectX

**Akcelerator:**

PO CO!

**Plusy:**

• dobrze, że nie wydano tego • źle, że w ogóle ją wydano w Polsce

**Ocena:**  
**1**

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

Jeśli uwielbiasz serię Monkey Island to z pewnością pokochasz Gilberta!\*

Tylko  
**79,90 zł**

# GILBERT GOODMATE

w polskiej wersji językowej

**2xCD**

Gilbert zawsze marzył o przygodach. Nie spodziewał się jednak, że zaczyna się one w tak dramatyczny sposób. Kiedy z jego wioski zostaje skradziony magiczny przedmiot, którym ongiś pewien dzielny rycerz pokonał szalonego czarodzieja Karna, wyrusza w pełną niebezpieczeństw (i na szczęście pięknych kobiet) podróż...

"Panie i Panowie do miana gry roku zostaje nominowany GILBERT GOODMATE!"

GILBERT GOODMATE jest grą bardzo, ale to bardzo dobrą. Zapewnia wiele godzin wspaniałej rozrywki. Przy niej po prostu nie sposób się nudzić!

To produkt to miarę MONKEY ISLAND – taki, który instaluje się po to, aby dobrze się rozerwać."



**Ocena 8/10**

"Gra jest też bardzo dowcipna,... ma ładną, choć nieco „przesłodzoną” grafikę, prosty interfejs i bardzo wdzięczną

**CD-ACTION Ocena 8/10**



\* co nie oznacza, iż „kochasz inaczej”

SPRZEDAŻ WYSŁEKOWA  
**SOFTBOX**  
[www.softbox.pl](http://www.softbox.pl)  
tel. (0-22) 666 19 88

Wysoka dystrybucja w Polsce  
**LEMON**  
INTERACTIVE  
[www.lemon-interactive.pl](http://www.lemon-interactive.pl)

# TECHNOMAGE

Kilkakrotnie już na łamach tego czasopisma przyszło mi stwierdzić, że lepsze jest wrogiem dobrego. Grę Technomage, która dotarła do mnie ostatnio, oceniam na spóźnioną o jakieś półtora roku. Gdyby nie to, że miałem przyjemność grania w Darkstone i w Evil Islands, miałbym z zachwytu... A tak, mogę tylko stwierdzić, że gra jest owszem... owszem... dobra, nawet bardzo dobra, ale na rynku pojawiły się już gry znakomite. Choć i Technomage ma swoje zalety. Z drugiej strony, godzi się zauważyc, że z grami komputerowymi jest jak ze szkutnictwem. Są lodzie piękne, doskonale zaprojektowane, które - o dziwo! - nie nadają się do płynania, i są tajby moze mniej efektywne, które świetnie się spisują na wodzie. Gra komputerowa albo ma to "coś", co cię kusi do ponownego uruchomienia kompa, albo tego czegoś nie ma. W Technomage to coś bezwzględnie jest.

## El General Magnifico

Graja w Technomage, wcielasz się w młodzieńca o imieniu Melvin (poniekładanie ten śmieszek przy imieniu Szerifa z filmu "Faceci w rajtuzach" Mela Brooksa? No, ale rzadko kto potrafi kpić z samego siebie), któremu na samym początku gry przyśniło się, że gdzieś niedaleko rozpęka się ziemia i powyłączy spod niej jakieś okropne stwory. Melvin mieszka w miasteczku magów (nazywanych nie wiedzieć czemu Marzytelami - Dreamers), ale nie cieszy się przesadną sympią ziomków, jest bowiem synem Parowca (Steamer) - cyli członka społeczności posługującej się tą techniką. Jak sami rozumiecie, w świecie fantasy coś takiego wręcz w głowie się nie mieści. Rozłam pomiędzy Marzytelami i Parowcami nastąpił tak dawno, że nikt właściwie nie ma



pojęcia, o co poszło (dokładne informacje możesz znaleźć w Bibliotece, dokąd jednak nie dostaniesz się tak łatwo).

Gra rozwija się jakby bez twoego udziału - rozmaita osoby obarczają Melvina różnymi zadaniami, po wykonaniu których rośnie doświadczenie naszego bohatera. Jak w Darkstone'ie, możesz właściwie dość swobodnie kształtować animowaną postać, bo sam wedle własnego uznania przydzielasz punkty zdyskowane w trakcie gry (co prawda, rzec trzeba, że punkty owe nie są tak łatwo osiągalne - tłuczesz rozm-



ite świństwa, dokonujesz cudów pomysłowości i... niewiele to wpływa na rozwój kreowanego przez ciebie postaci). Podobnie jak w Darkstone'ie, masz nawet spis zadań, żebyś przypadkiem nie zapomniał, co jeszcze do ciebie należy.

A od czasu do czasu przyjdzie stoczyć bitwę z rozmaitymi paskudami, do czego oczywiście potrzebne ci będą odpowiednie żelazstwa. Zacznasz z głupim kokizkiem, ale możesz znaleźć coś poręczniejszego. Możesz rozwijać Melvina w kierunku, jakim nazwaliśmy "Mięsień, Siła, Szybkość", ale możesz też rozwijać jego intelekt i siłę woli, potrzebną - jak wiadomo - do tkania czarów. Stan zdrowia twoego bohatera ilustruje "krwisty" wskaźnik u dołu ekranu. Rozwałając rozmaita skrzynie i beczki, możesz znajdować eliksiry uzdrawiające (zwykle uzdrawiające tylko częściowo i - rzadziej - leczące kompletnie), kredę (bardzo przydatną w znakowaniu drogi) albo zwykły złoty kruszec. (Jak sami widziecie, w zasadzie wszystko, co napisałem, możliwie przećwiczyć, grając w Darkstone lub Evil Islands)

Potwory, z jakimi przyjdzie się zmierzyć, to początkowo wyglądają szczury, ale potem będące coraz bardziej. Osobiście upierdliwe są kamienne ośmiornice (w Kopalni, gdzie przy-



dzie ci nieźle pokombinować i gdzie odkryjesz, że ucieczka nie hanbi, a wybitnie wzmacnia szansę na przetrzywanie. Tchórzliwi żyją dłużej - choć Szekspir ustami Cesara stwierdził, że tchórzem umierają wiele razy, podczas gdy waleczni poznają smak śmierci tylko raz - czysty Wielki Bard przewidywał gry komputerowe i możliwość robienia zapisu gry?) i Widmowe Upiorы (w Kryptie). Questy w zasadzie nie są przesadnie skomplikowane - wszystko sprawdza się będzie do odnalezienia właściwej osoby lub prawidłowego sposobu podejścia do sprawy. W myśl zasady Pogromca Zła nie Cofa Się Przed Zadnim Świńskim Numerem, jaki w Imię Obrony Wyższych Wartości Trzeba Wyciąć Choćby i Swojakowi - i Melvin nie cofnie się np., przed przyprowadzeniem wartownika przed Składem Narzędzi przypadku ciękiej... ehm... srażki. No... różnie można by o tym mówić, ale założmy, że kaf uświeca środki... czy jakoś tak.

Gra ma bardzo ładną grafikę, wykonaną całkowicie w 3D. Można by się co prawda czepić sposobu interakcji bohatera z otoczeniem (niekiedy wpędzony pomiędzy głazy lub krzaki wykonywać dość dziwaczne ruchy, ale w krzakach akurat to nie dziwi - sam, bywało, wykonywał tam ruchy, które można by określić jedynie jako podejrzane i dziwaczne), jednak potrafi też nieźle podskaływać, dzięki czemu łatwo go wyprowadzić z opresji. Nie mamy - jak we wspomnianych wyżej gierach - możliwości zblżenia czy oddalenia kamery, da się natomiast obracać wokół Melvina w lewo i w prawo. Który z questów przynosi mu Magiczny Kompas, zawsze widoczny w prawym górnym rogu ekranu, co mocno ułatwia orientację. Jest też oczywiście automapą - choć nie da się jak w Darkstone'ie wskazać kliknięciem

punktu na mapie i na chwilę odetchnąć - w "D" bohater sam pobiegnie, gdzie mu kazano, zatrzymując się tylko niekiedy, by zrobić "dożynki" jakimś potwom i niemitym nedobitkom. Grając w Technomage nie będziesz miał tej przyjemności - co można by uznać za pewien anachronizm. Wiele gier korzysta już z tego rozwiązania, i to od dawna.

Doskonała jest też oprawa dźwiękowa - melodye łatwo wpadają w ucho, a rozmaita odgłosy świata, huki, łoskoty i inne takie dodają grze smaku. Pilnie nastawiaj ucha, bo niekiedy jedynie słuch ostrzeże cię przed bliskim niebezpieczeństwem. Bardzo dobrze dobrano też głosy aktorów. Osobiście podoba mi się głosy dzieciaków - czy nie zauważycie, jakim jadem odcieka nieraż głos niewinnej dziewczynki? No, to tu będziecie tego mieli az nadto (przy grze "w klasie", na przykład, która potrafiaby wkurzyć i starego zombi).

Gra ma swoje uroki i skonstruowano ją dość pomysłowo. Intriga jest w zasadzie liniowa, ale zawiła - a poszczególne



zadania możesz wykonywać w dowolnej kolejności. I trzeba rzec, że w tym Technomage góruje nad, np., Darkstone'em, gdzie mimo poornej różnorodności zadań, dobranych przez komputer losowo, wszystko sprawdzało się do jednej, monotonie powtarzalnej czynności: zbadaj

Trzeba jednak rzec, że gra ma dość niezwykły interfejs, który niełatwo zrozumieć i czekając się do niego przyzwyczaić. W niektórych momentach będziesz musiał popchać rozmaita skrzynie czy wózki i konia z rzędem temu, kto się domyśli, która skrzynia da się przesunąć, którą można rozwalić, a która wobec dwóch wysiłków pozostanie niewzruszony nim przeszytem banku wobec błagania dlużnika o przedłużenie spłaty. W praktyce dojdzie do wniosku, że trzeba ci próbować prawie wszaws i wszędzie. Zeby było ciekawiej, trzeba je będzie ustawać w określony sposób - ale rozejrzawszy się starannie, zobaczy, jak je układac - a będzie to kluczem do dalszego rozwoju gry.

W grze są elementy zręcznościowe, są też miejsca, gdzie trzeba ci będzie ruszyć konceptem. W niektórych momentach trzeba będzie się popisać spostrzegawczo-

**Gra komputerowa albo ma to "coś", co cię kusi do ponownego uruchomienia kompa, albo tego czegoś nie ma. W Technomage to coś bezwzględnie jest.**

okolice, wymorduj wszystko, co wrogie, znajdź wejście do lochów, wejdź do nich i spenetruj dokładnie poziom, tłukąc wszelkie potwory do wysokości podłoga, rozwalać wszelkie skrzynie i beczki do jednej, zbierz wartościowe przedmioty, wróć do miasta, sprzedaj tam, co się da, napraw i udoskonala wyposażenie, ulecz się z wszelkimi obrażeniami, kup coś do żarcia, wróć do lochów, wejdź na niższy poziom... aż do Chwalebego Zakrócenia, amen.

Wszystko to powtarzane po raz trzydziesty zaczynało potępnie nudzić. Tu zaś najpierw trzeba ci będzie eksplorować miasto magów, potem uciec z niego nocą, chylekiem i tykiem. Przybycie do miasteczka Parowców też ma swoje uroki, misja ratunkowa w Kopalni (bez której zresztą nie ruszysz dalej, bo trzeba ci w niej znaleźć jakaś rudę, z której Kowal zrobi drzwi do domu ojca naszego bohatera), badanie podziemnych krypt i oczyszczanie ich (na prośbę Babuni, której nie sposób odmówić, zwłaszcza że po wejściu do Krypt zatraskują się za Melvinem wrota do lochów - trzeba przyznać, że Babuni umie przekonywać) z wszelkiego plugawstwa.

A intraga w tej grze jest bardziej skomplikowana niż interesy kilku szeroko i daleko w Polsce znanych grup towarzyskich, zwanych mafią z Kołomina, Miroszkową czy... skąd tam jeszcze. Trzeba przyznać, że wykonanie niektórych zadań faktycznie może nużyć (upierdliwe jest na przykład poszukiwanie korków do zatyczania otworów w popękanych rurach), ale możesz to zrobić niejako mimochodem, zajmując się innymi sprawami.



ścią - masz w niej zatem wszystko, czym delectuje się prawdziwy miłośnik przygódówek.



I na koniec ciekawą uwagę - iż dłużej grasz w "T", tym bardziej cię wciąga. Spędzisz nad nią ładnych par dni i za każdym razem siadłem do kompa z coraz większym entuzjazmem. Nierozwiążane problemy doskwierały mi jak czary w spodbytnicy i choć nieraż zgryzałem zębami, czasu tego wcale nie uważałem za stracony nadaremnie. Gra należy - moim zdaniem - do tych, do których będzie się wracało, choćby po to, by się nacięzyć elegancją rozwiązań niektórych sytuacji.

**Ocena:**

**8**

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:**

Sunflowers

**Dystrybutor:**

Sunflowers

**Internet:**

www.sunflowers.de

**Wymagania:**

P2-266, 64 MB, Win 9x/ME, DirectX

**Akcelerator:**

wymagany

**Plusy:**

- bardzo dobre prowadzenie akcji
- gra ma to COŚ
- dialogi także w formie tekstu

**Minusy:**

- brak możliwości zbliżenia do postaci bohatera
- niezbyt przyjazny interfejs
- ograniczona ilość slotów do zapisu gry

## Jak powstają bohaterowie gier

Oto kilka kolejnych obrazków, pokazujących metamorfozę aktorów w dwie ważne postacie z gier.



Faza 1: oryginalny aktor(ka)



Faza 2: charakteryzacja



Faza 3: a tak widzi ich grafik.



# Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars

**Świat Star Treka nadal fascynuje. Od prawie czterdziestu lat miliony faniów śledzą z zapartym tchem przygody kolejnych załóg statków kosmicznych, mając nadzieję, że gwieźdzna wędrówka nigdy się nie skończy. Jak wiadomo, każda dobra produkcja to także przemysł, który jej towarzyszy - gadżety, zabawki, gry karciane i gry komputerowe. Ostatnio notujemy wylew gier ze Star Trekiem w tle. Niedawne premiery Starfleet Command 2, Voyager, Elite Force czy Klingon Academy wprowadziły trekkierów w stan bogiego upojenia na długie chwile przerywane jedynie oglądaniem kolejnych odcinków serialu...**

Mycroft

**T**eraz zajmijmy się grą pod tytułem Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars.

Jak sama nazwa wskazuje, gra toczyć się będzie w jednym z najmroczniejszych epizodów w 40-letniej historii Star Treka - w czasie wojny pomiędzy kwardramatem Alpha a Dominium, wszczętej tym imperium z kwadrantu Gamma. Dla niewtajemniczonych wyjaśnienie: Deep Space Nine jest trzecim z kolei (czwarty to "Voyager", a piąty "Enterprise"), który jest prequellem oryginalnego serialu, a ukazuje się już jesienią tego roku - w roli głównej Scott Bakula jako kapitan Archer serii opartym na genialnej idei Gene'a Roddenberry'ego. Przez wielu uważały za najbardziej odległy od pierwotnej idei Deep Space Nine stał się najmroczniejsza saga, jaką powstała na kanwie Star Treka - przedmiotem sporu jest oczywiście tytułowa wojna z Dominium. Gra dość wiemie oddaje fabularny wątek serialu do tego stopnia, że poszczególne potyczki i bitwy w grze są chronologicznie odzwierciedleniem wydarzeń w serialu.

**Dynamizm gry jest niezaprzeczalny - akcja wartka niczym podwyżeźki telefonicznych abonentów, grafika naprawdę piękna, a efekty dźwiękowe adekwatne do kosmicznych bitew (choć z drugiej strony, jak w próżni może rozchodzić się dźwięk?).**

Do walki po jednej stronie staną: Federacja, Klingoni, Romulanowie i Bajoranie, a po drugiej Dominium, Kardasianie (pod koniec przyłączają się do Federacji... ale chyba nie mają innego wyjścia, gdyż flota Spizymierzonych zajmuje ich planetę rodzinną) oraz najmniej znana rasa w świecie Star Treka, czyli Breen. (Kto z fanów wie, że Breenowie to specjalisci od mrożenia i sami chodzą w skafandradach a la doktor Freeze, lecz wbrew pogłoskom ich rodzinna planeta nie jest kawałkiem lodu, a gorącą pustynią?) Wielkie bitwy to domena gry, której nie można zaliczyć do żadnej ze znanych gatunków. Częściowo symulator, częściowo gra zręcznościowa, a chwilami nawet przygódówka - to chyba jedyna recepta na sukces w dzisiejszym świecie komputerowych produkcji. Schematem przypomina nieco Starfleet Command 1 i 2, ale wyróżnia je technologicznie o dwie długosci. Dlatego też trudno jest jednoznacznie określić typ omawianej tu gry.

Ale zacznijmy od początku, czyli od fabuły. Jak już wspomniałem powyżej, gra toczyć się będzie w największym od czasów inwazji



go? No już dobrze. Po krótkim i jak na mój gust - zbyt wybiorczym omówieniu mechanizmów rządzących grą możemy zacząć zabawić. Proponuję zacząć od kampanii Federacji. Jak już wspomniałem, gra oparta jest w dużej mierze na serialu i poszczególne misje przypominają do złudzenia... no co... chwila napięcia... serial...). Gra rzeczywiście oczywiście swoimi prawami. Każdy statek kosztuje określoną liczbę kredytów - tak samo każdy dowódca statku (im wyższa rangą tym więcej koszt). Kosztuje też wyposażenie specjalne i dodatkowa załoga. A wszystko przeliczane na federacyjne kredyty. Dziewięć - wolałbym Latinum... Jak już pisalem, każdy dowódca ma własną rangę - im jest ona wyższa, tym większe i lepsze statki może prowadzić. Można go także scharakteryzować punktami doświadczenia, które rosną w trakcie wykonywania misji, co z kolei korzystnie wpływa na wszystkie trzy wskaźniki określające dowódcę. Każda udana misja to kolejne punkty experience, dodatkowe kredyty na koniec i poprawa wskaźników. I tak się to wszystko kroi.

A poza tym? W sumie nic. Stwierdzając lakonicznie, że gra jest ładna, mógłbym narazić się na pośmiewisko. Ładna jest, i owszem, co jednak nie czyni z niej rasowej gry. Całość ratuje multiplayer - standardowy w każdej grze. Milej jest chyba postrzelać do kumpla niż do dumnych statków komputerowego AI. A propos strzelania! W odróżnieniu od SFC2, do której uparcie Dominion Wars porównuje, w grze nie można wydać rozkazu strzelania - nie ma spustu! W SFC2 można było ręcznie odpalić każdy typ broni, co w DW nie ma miejsca. Nie dość, że nie mamy wpływu na to, kiedy strzelamy. Są, co prawda, opcje Fire at Will i Fire at Mark, ale to nie czyni wiosny. Pomiędzy też zarządzanie systemami energetycznymi. Po głębszym przyjrzeniu się grze dochodzę do wniosku, że przez ostatnie kilka dni grałem w rzeczywiścią, a nie symulację. Pojęcie, szczerze mówiąc, może być tylko faktem, że gra jest kompatybilna. Kompatybilna z innym produktem pod tytułem Starship Creator Mark 2. Jest to taki mały warsztat, w którym z elementów tego można budować nowe klasy statków, które z kolei można zamportować do Dominion Wars. Gdyby w krótkim czasie ukazał się edytor misji do gry i gdyby dołączono do niej ten edytor (który jest sprzedawany jako osobny produkt), to można byłoby całkiem fajnie pogrązać. A tak, znowu trafił do nas produkt średni. Widac Simon & Schuster nie mają dobrzej ręki do wydawania gier Trekkowych, w przeciwieństwie do encyklopedii, które w ich wydaniu są całkiem nieźle.

Pora na podsumowanie. Nawet jako absolutny fan nie mogę uznać grywalności Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars za wysoką. Gra ma swoje uroki - całkiem ciekawą grafikę i trzymającą się kupy fabuły (chyba tylko dzięki serialowi). Jednak sztampowe i - co tu ukrywało - nudne misje na dłuższą metę kładą sprawę. Można zagrać raz, ale nie więcej. Ni wada podstawowa - w grze nie da się zmienić rozdzielczości! Z ciężkim sercem, ja, fan Star Treka, musiał przyznać oceny takie, jak widzicie ponizej. I ani punktu więcej. Miejmy nadzieję, że nadchodzący "Bridge Commander" zrekompensuje nam z nadaniem to, co straciliśmy przy "Dominion Wars". Nie zrozumiem mnie źle - gra jest przyzwoita, ale po kilku zapowiedziach spodziewałem się więcej. A jest to nawet mniej niż oferowała stara już Starfleet Command 1.

Ocena:  
**7**

INFO • INFO • INFO • INFO

Producenci:  
Simon & Schuster Interactive

Dystrybutor:  
Coda

Internet:  
www.dominionwars.com

Wymagania:  
C266 64 MB RAM  
Win 9x/ME

Akcelerator:  
8 MB minimum

Plusy:  
• grafika  
• dość wlerne oddanie świata Star Trek  
• można położyć fajnymi statkami

Minusy:  
• nudne misje  
• znowu pseudo 3D  
• nie można zmieniać rozdzielczości  
• parę innych buraków

Częściowo symulator, częściowo gra zręcznościowa, a chwilami przygodówka.

CD-ACTION | 09/2001

CD-ACTION

09/2001

83 Recenzje

# Totally Unreal

Pudło z napisem *Totally Unreal* jest chybą marzeniem każdego maniaka Nierzeczywistego. To tak jak dla maniaka szwedzkiego death metalu prezent na Gwiezdce w postaci całej dyskografii *Edge Of Sanity* (niezle porównanie mi wyszło, no nie?). W rzecznym pudełku kryją się wszak wszystkie części Nierzeczywistego, jakie do tej pory ujrzały światło dzienne, tj. *Unreal*, *Unreal: Return To Na Pali* oraz *Unreal Tournament*.

Ed

## Unreal

W zasadzie powiniem w tej części pozostawić puste miejsce. Każdy gracz zna ten tytuł - nawet ten, dla którego komputerowe szachy to szczyt ekstremum. Poza tym kilka miesięcy temu przypominałem wam o *Unreale* w Świnicy i dalszym w pełnej wersji w nr 4/01. Ale



To nie wróg, lecz mieszkańców planety Na Pali.

dziennikarski obowiązek... Zresztą *Unreal* jest jak kult i jako pierwsza gra dostał dziesiątkę w naszym piśmie - więc TRZEBA jednak coś o nim powiedzieć.

Nierzeczywisty jest pierwszym shooterem o rozbudowanej i ułożonej fabule, która w dużym stopniu buduje niesamowity i... nierzeczywisty klimat. Klimat, który u chyba każdego gracza wywoła pot spływający po plechach, drżenie rąk i nerwowe pryczenie lewego przycisku myszy, ilekroć do jego uszu dotrze głos Skaarja lub Kraala. To się nazywa STRACH... Czy jakiś shooter wzbudził podobne uczucie? Nie. Nawet leżąc ze świecą trzeba szukać takich gier. Szukająca jest także rozgrywka, a konkretnie inteligencja komputerowa.



**W środku lata fani *Unreal*a otrzymują iście gwiazdkowy prezent. W jednym pudełku znajdują się wszystkie części kultowego shooteru. Nie ma sensu podpowiadać, że jeśli nie macie jeszcze w domu którejś z nich, to powinniście błyskawicznie zamordować świniki-skarbonki, aby nabyć *Totally Unreal*.**

## Unreal: Return To Na Pali

Pierwszy i jedyny oficjalny dodatek do Nierzeczywistego spowodował niezwykłe uczucia przytacy. Z jednej strony, RTNP oferuje graczyowi ten sam wsparły klimat *Unreal*a, lecz jednocześnie wywołało uczucie głębokiego niedosytu. Dodatek nie dosz, że ukazał się wiele miesięcy po premierze

wych przeciwników. We wszystkich poprzedzających Nierzeczywistego FPP-ach mieliśmy do czynienia z czymś, co bezmyślnie pchało się pod nogi. Tymczasem *Unreal*

zmienił te zasady. Przeciwnicy potrafili się skradac, atakując z różnych i najmniej spodziewanych kierunków, a także unikać kul gracza. Biegło przyjemną nowąką prezentowaną przez programistów Epic MegaGames, a wpływanie znacznie na grywalność, były dwie tryby strzelania z każdej broni. Pierwsza to zwykły, przeważnie pojedynczymi pociskami, natomiast druga zwykła szybkostrzelność broni lub zwiadotka na silę niszenia. Wspaniale roboty odradzali również grafice wraz z muzyką. To, co rozwijało się przed oczami gracza, nawet dzisiaj, po trzech latach od premiery, rzuca na kolana. Poziomy przytaczają swym okresem, roznioceniem, szczegółowością detali i pomysłowością oraz więcej cudowną gra świata. Dopełnieniem tej "nierzeczywistej" grafiki otoczenia są przerażające doskonałe postacie przeciwników. Wszystkim zmienionym przez mnie ziętem *Unreal* dorównywały oprawa dźwiękowa. Wyciszona muzyka, ambient, wprowadzała atmosferę niepokoju, a enigmatyczne odgłosy tworzące przemianę. To wszystko sprawiło, że Nierzeczywisty, choć wielokrotnie zajmującą przedmiejsce na podium najlepszych shooterów,

Nierzeczywistego, to zawsze był jedynie dvanascie nowych map dla pojedynczego gracza i sześć dla trybu multiplayer oraz cztery nieznane tryby gry wieloosobowej. Dodano też tylko trzy nowe broni i trzech przeciwników. Oczywiście taka brona, jak np. CAR (czyli karabin szturmowy), to był strzał w dziesiątkę. Podobnie jak bardzo niebezpiecznymi przeciwnikami są Terran Marines, ale... po tylu miesiącach oczekiwania na dodatek do *Unreal*a można się było spodziewać czegoś więcej? Tymczasem gra kończy się w momencie, gdy zaczyna się dobra fabuła. Oj, pomysłowość to się programiści Epicu nie popisali. Wyobraź sobie również grafikom, którzy sprzedawali gracjom kilka map niemal żywem wyjętych z Nierzeczywistego. Tym niemniej nie oderwalem się od monitora, dopóki nie ukończyłem RTNP. Mimo wszystko to Nierzeczywisty...

Temu facetowi musiało się zrobić gorąco.

## Unreal Tournament

ta część ukazała się zaledwie kilka/kilka tygodni po tym, jak na polki sklepowe trafił *Return To Na Pali*, a jednak jest jakby z innego epoki. Programiści Epicu najwyraźniej znały sobie sprawę, że w *Unreal* schrzenili tryb multiplayer. O ile gra w pojedynkę przynosiła ogrom zabawy, to tryb wieloosobowy odstawał tak od Quake'a 2, jak powiedzmy, wrenka od mercedesa. Zamiast jednak wylewać się w reaktywne, chłopaki z Epic zakazali je i wzięli się za stworzenie, przeznaczonego głównie dla sieciowców, *Unreal Tournamentu*. Warto w tym miejscu podkreślić heroizm (a może zdenerwowanie?) programistów, bo należy pamiętać, że w tym samym czasie drużyna Id stworzyła Quake'a 3 Arena - a jednak Epic podjęło to wyzwanie.

I zrobili znakomitą grę! Dla pajęczarzy przygotowano aż siedem trybow rozgrywki, przy czym wersja UT, którą znajdziecie w pudełku *Totally Unreal*, zawiera dodatkowy kratek, na którym umieszczono dwa kolejne tryby oraz 50 nowych map! Tym razem pochwala autorów należy się za pomysłowość. Poszczególne tryby rozgrywki sieciowej różnią się pomiędzy sobą, a ich liczba sprawia, że szczęśliwi posiadacze sieci nie mogą się nudzić. Istnieje także rozgrywka przeznaczona dla pojedynczego gracza. W niej znajduje się wyśmienity tutorial dla wszystkich sieciowych żółtodziobów oraz możliwość zmierzenia się z botami na 32 mapach.

Wszystko pięknie, lecz gra w pojedynkę nie ma nic wspólnego z tym cudownym klimatem Nierzeczywistego. Wielka szkoda, choć inteligencja botów stoi na wiele rówień poziomie. Siedem poziomów ich umiejętności sprawia, że walka jest nad wyraz atrakcyjna, a boty o inteligencji Masterfula (to nie kryptoreklama :P), Inhumana oraz Godlike'a walczą lepiej

niz ludzcy przeciwnicy. Szybkie, agresywne, zdecydowanie prace do unicestwienia gracza. Niewiele gorzej wypadł zaproponowany przez twórców arsenał broni. Może obeszło się tutaj bez rewolweru, bo jedyną niespotkaną wcześniej w shooterach gitarą jest Bio Rifle (po trafieniu pociskiem przeciwnik dostaje wyparowanie) oraz Translocator (rodzaj teleportu, który działa również na rywali), ale autorzy postarali się o zestaw wporowany na najlepszych shooterach. Jest rakietuca, snajperka, minigun... do wyboru, do koloru.

Zmianie na lepsze, w porównaniu do Nierzeczywistego czy RTNP uległa grafika UT, aczkolwiek nie zastosowano tutaj żadnego nowego silnika, lecz tylko nieco podnoszony engine *Unreal*. Nie bez znaczenia jest fakt, że tworząc grę o przeznaczeniu sieciowym, graficy nie musieli się sztywnie trzymać jednego klimatu. Dzięki temu mapy są zróżnicowane. Począwszy od gotyckich warowni, a na klimatach ala Matrix skonczywszy. Ładniejsze wybudy, czy poprawione animacje postaci również robią wrażenie. Podobne pole do popisu, jak w przypadku grafików, mieli muzycy - i spisali się znakomicie. Na ścieżce dźwiękowej słyszysz szeroką gamę dźwięków. Od ambientu po gitary sound. W sumie po raz drugi chłopaki z Epic MegaGames stanęli na wysokości zadania. Udało się stworzyć znakomitą grę sieciową z powodzeniem (co do tego zadania oczwiście podzielone) konkurencyjną z Q3 Arena o tytuł "najlepszego multiplayerowego FPP".



## Totally Unreal

Nie wiem, czy ma jakkolwiek sens pisanie podsumowania? Moim zdaniem, nie bardzo. Fani Nierzeczywistego już pewnie pobiegli do sklepów, nie czekając na zakończenie tej recenzji, natomiast zwolennicy Kwaka pewnie z zazdrością wzruszają ramionami, zastanawiając się, dlaczego Id nie zrobi im podobnego prezentu? Prezenta tym cenniejszego, że wraz z trzema grami z serii *Unreal* fani otrzymują dodatkowe

tryby rozgrywki oraz naprawdę sporo map do *Unreal Tournamentu*. Szkoda, że to jest radość tylko dla pajęczarzy.

### INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Inforamges

Dystrybutor:

Play IT Tel (018) 440560

Internet:

<http://www.unreal.com>

Wymagania:

P 200, 32 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98

Akcelerator:

zalecany

Ocena:  
**9**

Plusy:

- wszystkie części kultowego *Unreal* w jednym pudełku
- dodatkowe tryby multiplayer do UT oraz nowe mapy

Minusy:

- jakowych nie ma, po prostu trzeba mieć w swej kolekcji wszystkie części *Unreal*



# Myst III: Exile

Każdy z nas ma jakąś wstydlową tajemnicę, do której niechętnie się przyznaje. Ktoś się boi ciemności, innego ciarki przechodzą, kiedy staje na balkonie... niektórzy dostają drgawek, gdy słyszą zgrzyt żelaza po szkle, są też tacy, co np. nie czytali "Trzech Muszkieterów". Moją tajemnicą, do której nigdy bym się wam nie przyznał, jest to, że do tej pory nie grałem w Myscie. Do tej pory, powiadam, bo niedawno trafiały mi w ręce gra MYST III: EXILE. Usiadłem do niej... i przez kilka wieczów nie odrywałem się od kompa.

## El General Magnifico

Wydana przez wydawnictwo Pruszyński i S-ka książkę pod tytułem "MYST. Księga Atrusa", autorstwa Randy i Robyna Millerów oraz Davida Wingrowe'a, czytałem kilka lat temu i szczerze mówiąc, nie byłem nią przesadnie zachwycony. Była to rzecz o magicznej sile książek i o autorze tak utalentowanym, że jego książki (a może powiniśmy mówić Księgi) wciągły czytelnika do wykreowanego przez autora (Atrusa) świata. Owszem, jest to jakaś koncepcja, ale mnie bynajmniej nie zachwyciła. I teraz muszę jej gdzieś poszukać, co nie będzie łatwe. Obecnie szukam już jednej rzeczy - gry "The Day of Tentacle" firmy L.A. na kompaktacie. (Gdyby któryś z czytelników ją miał, niech mi przesyła adres redakcji, zapłacię każdą rozsądną cenę!) Teraz będę szukał i książki "MYST".

Aby z grubsa wprowadzić gracza w sytuację, powiem tylko, że cykl MYST otwiera znalezienie przez ciebie tajemniczej Księgi, zatytuowanej właśnie MYST. Księgi napisał niejaki Atrus i zawiera ona opis tajemniczego świata zwanego MYST. Dotykając dlonią ostatniej strony, zostajesz wciągnięty w jakiś osobliwy wir... i trafiąs do świata, o którym przed chwilą czytałeś. W tamtym czasie miałem inne fascynacje literackie (Eddings, Gemmel), i autor MYSTA został jakby na uboczu moich zainteresowań, za co się kajam. Usprawiedliwić mnie może jedynie to, że po roku 1989 pojawiła się w Polsce cała masa autorów i książek wcześniej nie znanych i ciężko się było w tym wszystkim poradzić.

Potem, kiedy pojawiła się gra komputerowa MYST i jej kontynuacja MYST II: The Riven, wcale się nimi nie zajmowałem - a powinieneś! - bo pamiętałem swój brak zachwytu dla literackiego pierwotu. I nagle - jak łomem w leb - dostałem MYST III: Exile.

# Exile



łotrostwa popełnione przez jego synów, których niebacznie nauczył sztuki kreowania Światów.

Dwaj synowie Atrusa, Sirius i Achenar, którzy posieli ojcowisk talent tworzenia literackich wizji, podchodzili do spraw bezetrosko, bawiąc się światami i losami ich mieszkańców... aż jeden z tych mieszkańców się zbuntował. Wkraczał do gry w dość dramatycznym momencie - skrywdzony przez braci szaleniec wpada do pracowni Atrusa, porywa Księgę Wiezi ze Światem, do którego możesz - i powinieneś - podążyć. Znalazłszy się w jego świecie, masz nowy problem - musisz się jakoś dostać do wieży, w której szaleniec się schronił. Aby się zabezpieczyć, Saavedro - ten właśnie stuknięty - uszkodził wiele elementów mechanicznych (i innych), które zapewniały dostęp do jego wieży. Żeby go dopaść, będziesz się musiał wykazać sporą pomysłowośćią i przypomnieć sobie podstawowe wiadomości z fizyki, chemii i biologii.

Tym, co wyróżnia grę spośród innych, są przede wszystkim zapierające dech w piersiach animacje. Nie przesadzam ani na jötet - pod koniec gry, kiedy zobaczyasz animację lodowej kuli, zdumienie i zachwyt wciążą cię w fotel na kilka tajdnnych minut. Co bardziej godne podziwu, to fakt, że aby wszystko to obejrzeć, wcale nie musisz mieć najlepszego na świecie sprzętu - gra bardzo dobrze poszła na moim domowym PII 350. Od razu powiem, że potrzebne ci jeszcze będą niezłe głośniki - a to dla dwu powodów. Pierwszym jest znakomita muzyka, oddająca nastroj, czasami podniosiąc, czasami nawet... frywolna. Drugim powodem, dla którego powinieneś wrócić uwagę na wzięcie dobrego sprzętu, jest fakt, iż dźwięki w tej grze odgrywają znaczącą - a niekiedy kluczową - rolę i nieraz będziesz musiał nielicznych nadstawiwać ucha.

Dotarłszy za napastnikiem do jego świata, przekonasz się, że po pierwsze, jest on (napastnik) szalony niczym Marcowy Zając, po drugie - złośliwy jak Szakal Tabaqu, po trzecie - pchnie żądzą zemsty jak hrabia Monte Christo. Wszystko razem stworzyło mieszankę jedyną w swoim rodzaju.

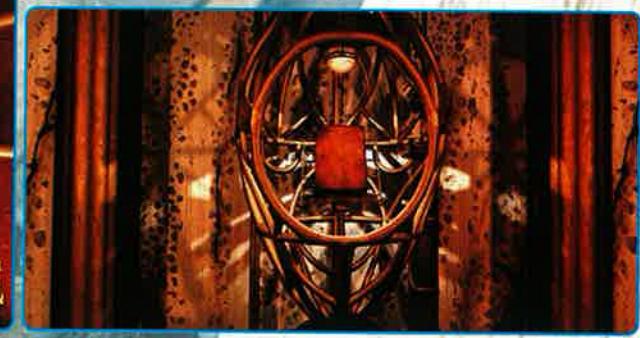
# MYST III EXILE

**Do propozycji zrobienia recenzji z MIII podszedłem bez entuzjazmu... dopóki nie uruchomiłem gry i nie zacząłem w nią grać. Potem też nie miałem ochoty na zrobienie recenzji... bo gralem. Ludzie! Przez tydzień niemal nie odrywałem się od kompa i jestem tą grą oczarowany.**



Dwaj synowie Atrusa, bawiąc się w bogów, dokonali inwazji na jego świat i zniszczyli go dokumentem. Szaleniec przypuszcza, że podąży za nim Atrus, każe mu więc odpokutować za grzechy synów. Zajadły jest i mściwy. Wykonując jego polecenia - i jednocześnie prośbę Atrusa - będziesz penetrował cztery rozmaite światy. Pierwszy z nich to świat Energii, drugi jest światem Natury, trzecim okaże się Świat Sił Dynamicznych, a czwarty... ten zbudowano na zasadzie równowagi.

Gra jest zaskakująco logiczna: aby się dostać do Wieku Energii, trzeba ci będzie manipulować światłem - czyli energią, do Świata Natury dostaniesz się działając odpowiednio na żywego stworzenia, a Świat Dynamiki poznasz manipulując ciężarkami i dźwiękami. Nie będziesz musiał się spieszyc - w każdym świecie masz tyle czasu, ile tylko chcesz. W dodatku nie musisz tkwić tylko w jednym świecie - w każdym z nich istnieje Księga Wiezi, dzięki której będziesz mógł szybko wrócić do Świata Nauki (J'nanin), a stamtąd możesz - o ile pierwsi odkryjesz sposób - przedostać się do innego Wieku/Swiata. Nie możesz się więc znudzić - i trudno też o "zacięcie", bo jeżeli utkniesz w jednym z nich, to zawsze możesz przejść do innego, a zmiana sposobu myślenia wychodzi tylko na zdrowie.



wac w zasadach funkcjonowania danego świata, a także rozwiązać kilka problemów, odwołując się do swoich wiadomości ze szkoły. Problemy będą się spierały, nigdy jednak tak, by mogły ci jako zagroźić. Po rozwiązaniu każdego z większych problemów wróciś do świata J'nanin, gdzie będziesz mógł podjąć dalsze badania.

Niestety, nie ma dymu bez koców. Szaleniec Saavedro w wielu miejscach zepsuł mechanizmy lub wprowadził pewne zmiany do systemów, aby zatem rozwiązać jakiś problem, będziesz musiał uciekać się do rozwiązań nietypowych. Ale powinieneś dać sobie radę. Z drugiej strony, rozwiązania tych problemów są na tyle nietypowe, że sam siebie po会发生sz z szacunkiem w ręce, gdy się już z niąm uporasz. W ostatnim ze światów, w Świecie Releeshan, będziesz miał do czynienia z Energią. Naturą i Dynamiką... i przekonaś się, że nawet najzacieklejszemu wrogowi lepiej okazać szlachetność, niż się mścić.

Gra jest skonstruowana - jak już napisałem - wręcz znakomicie. W każdym ze światów nie możesz utknąć na amen, w każdym masz możliwość wycofania się do punktu startu i zbudowania innej ścieżki eksploracji - a trzeba ci wiedzieć, że jest ich więcej niż jedna. Są dłuższe i krótsze, ale zawsze dające możliwość oglądania niezwykle pięknych widoków. Po ukończeniu gry nie usunąłeś jej z kompa, tylko jeszcze przez kilka dni za-

W świecie Energii twoim głównym zadaniem będzie przywrócenie zasilania urządzeń i przedostanie się do miejsca, gdzie ukryto magiczny symbol tego Świata. Nie będzie to łatwe. Energii elektrycznej do poruszania na rzece martwych win i transporterów dostarcza wodospad i podziemna lawa - ta będzie potrzebna do nadmuchania gorącym powietrzem balonu sterowca. Sterowcem poleciszesz... no. To już będzie dość oczywiste. W Świecie Natury po-

trzebny ci symbol jest ukryty pod gniazdem pewnego ptaka - a twoim problemem stanie się znalezienie drogi do tego gniazda. Niefatwa to sprawa - dość szybko odkryjesz, że jest to możliwe tylko droga powietrzna. Ale skąd wziąć skrzydła? Może nie muszą to być twoje skrzydła... W świecie Mechaniki będziesz musiał rozwiązać trzy zagadki, by otworzyć przejście do miejsca ukrycia symbolu. Każda z zagadek dotyczy innego działu fizyki. Znaliszysz trzy symbole, będziesz mógł w końcu dotrzeć do świata, w którym skrył się Saavedro... ale jak odzyskać Księge, po którą cię poślą Atrus? Wszystko znajduje swoje logiczne rozwiązania - a ty będziesz podziwiać pomysłowość grupy twórców gry.

Gra można - jak klasyczną przygodówkę - w każdej chwili zapisać... a interfejs jest prosty aż do boku - w miejscu, gdzie możesz coś zrobić, kurSOR zmienia kształt. Ruchami bohatera - którego oczami oglądasz te wszystkie cuda - sterować możesz przez mysz albo z klawiatury. Jeżeli uda ci się coś zrobić, zostaniesz nagrodzony piękną animacją. Jest też opcja wyświetlania dialogów, których zresztą jest niewiele. To tyle... i az tyle.

Gra, jak już powiedziałem, jest zaskakująco logiczna. Potrzebne ci symbole są poukrywane w rozmaitych miejscach, ale znalezienie dostępu do tych miejsc może ci kosztować trochę wysiłku. Będziesz musiał się zoriento-

**Ocena:** **9+**

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:** Ubisoft  
**Dystrybutor:** Play It  
**Internet:** www.myst3.com  
**Wymagania:** PII 350, Win 98/ME, 128 MB RAM, DirectX 8.0  
**Akcelerator:** nie trzeba

**Plusy:** • genialne animacje  
• świetna muzyka  
• piękna, jak rzadko oprawa graficzna

**Minusy:** • kilka razy przyjdzie ci zmieniać płyty...  
• ...albo szukaj 2 GB na HDD

# www.fajny.pl

Przy zakupie programów powyżej 100 zł nie doliczamy kosztów przesyłki !!!

## GRY

Adas i Pirat Barnaba 2 (wersja gratis)	49,-
Alpharts 2CD PL	29,9
Alone in the Dark 4	65,-
Asterix i Obelix kontra Cezar PL	65,-
Attack! 4CD PL	39,-
Baldur's Gate	125,-
+mody 6CD PL. Zjota Edycja	95,-
Baldur's Gate 2 Tron Bhala	76,-
Baldur's Gate II 5CD (nowa edycja) 155,-	
Baldur's Gate Pack 11CD PL	195,-
Bilbyki	25,-
Black & White Edycja Kompletna PL 146,-	
Black & White PL	115,-
Blade of Darkness	138,-
Blade Runner 4CD	49,-
C & C Red Alert 2	136,-
Cataclysm	najtańsze!!!
Cello Melba 2 PL	95,-
Commandos 2	135,-
Commandos	
Behind Enemy Lines	najtańsze!!!
Cassandra - European War PL	85,-
Creatures - European Edition PL	76,-
Crysis 2 Prova Czona PL	76,-
Delta Force - Land Warrior	95,-
Descent 3 2CD	19,-
Desperados: Wanted Dead or Alive 125,-	
Destroyed Command	55,-
Devastation Derby 2	19,5,-
Devil Inside 2CD PL	19,9
Diallo - Hellfire	45,-
Diallo 2 - dodatek Pan Zolaczanie	195,-
Diallo 2 4CD PL + dodatek pod mysz 145,-	
Diallo 2: Pan Zolaczanie PL	75,-
Die by the Sword	19,9
Dirkas - Zmierzch wspaniałego 200 PL 76,-	
Diver	48,-
Dungeon Keeper 2 PL	45,-
EARTH 2140 + misje	19,9
EARTH 2150 2CD + klocki	85,-
EARTHWARE 30 PL (wersja gratis)	85,-
Emergency PL	19,9
Emperor Battle for Done	116,-
Enemy Engaged	95,-
Fallen Tales I / Fallen 2	95,-
Faraon + Kleopatra	53,-
Encyklopedia Egipitu PL	125,-
Empire Total War	15,8,-
Empire Total War 2	125,-
Empire Total War 3	125,-
Empire Total War 4	125,-
Empire Total War 5	125,-
Empire Total War 6	125,-
Empire Total War 7	125,-
Empire Total War 8	125,-
Empire Total War 9	125,-
Empire Total War 10	125,-
Empire Total War 11	125,-
Empire Total War 12	125,-
Empire Total War 13	125,-
Empire Total War 14	125,-
Empire Total War 15	125,-
Empire Total War 16	125,-
Empire Total War 17	125,-
Empire Total War 18	125,-
Empire Total War 19	125,-
Empire Total War 20	125,-
Empire Total War 21	125,-
Empire Total War 22	125,-
Empire Total War 23	125,-
Empire Total War 24	125,-
Empire Total War 25	125,-
Empire Total War 26	125,-
Empire Total War 27	125,-
Empire Total War 28	125,-
Empire Total War 29	125,-
Empire Total War 30	125,-
Empire Total War 31	125,-
Empire Total War 32	125,-
Empire Total War 33	125,-
Empire Total War 34	125,-
Empire Total War 35	125,-
Empire Total War 36	125,-
Empire Total War 37	125,-
Empire Total War 38	125,-
Empire Total War 39	125,-
Empire Total War 40	125,-
Empire Total War 41	125,-
Empire Total War 42	125,-
Empire Total War 43	125,-
Empire Total War 44	125,-
Empire Total War 45	125,-
Empire Total War 46	125,-
Empire Total War 47	125,-
Empire Total War 48	125,-
Empire Total War 49	125,-
Empire Total War 50	125,-
Empire Total War 51	125,-
Empire Total War 52	125,-
Empire Total War 53	125,-
Empire Total War 54	125,-
Empire Total War 55	125,-
Empire Total War 56	125,-
Empire Total War 57	125,-
Empire Total War 58	125,-
Empire Total War 59	125,-
Empire Total War 60	125,-
Empire Total War 61	125,-
Empire Total War 62	125,-
Empire Total War 63	125,-
Empire Total War 64	125,-
Empire Total War 65	125,-
Empire Total War 66	125,-
Empire Total War 67	125,-
Empire Total War 68	125,-
Empire Total War 69	125,-
Empire Total War 70	125,-
Empire Total War 71	125,-
Empire Total War 72	125,-
Empire Total War 73	125,-
Empire Total War 74	125,-
Empire Total War 75	125,-
Empire Total War 76	125,-
Empire Total War 77	125,-
Empire Total War 78	125,-
Empire Total War 79	125,-
Empire Total War 80	125,-
Empire Total War 81	125,-
Empire Total War 82	125,-
Empire Total War 83	125,-
Empire Total War 84	125,-
Empire Total War 85	125,-
Empire Total War 86	125,-
Empire Total War 87	125,-
Empire Total War 88	125,-
Empire Total War 89	125,-
Empire Total War 90	125,-
Empire Total War 91	125,-
Empire Total War 92	125,-
Empire Total War 93	125,-
Empire Total War 94	125,-
Empire Total War 95	125,-
Empire Total War 96	125,-
Empire Total War 97	125,-
Empire Total War 98	125,-
Empire Total War 99	125,-
Empire Total War 100	125,-
Empire Total War 101	125,-
Empire Total War 102	125,-
Empire Total War 103	125,-
Empire Total War 104	125,-
Empire Total War 105	125,-
Empire Total War 106	125,-
Empire Total War 107	125,-
Empire Total War 108	125,-
Empire Total War 109	125,-
Empire Total War 110	125,-
Empire Total War 111	125,-
Empire Total War 112	125,-
Empire Total War 113	125,-
Empire Total War 114	125,-
Empire Total War 115	125,-
Empire Total War 116	125,-
Empire Total War 117	125,-
Empire Total War 118	125,-
Empire Total War 119	125,-
Empire Total War 120	125,-
Empire Total War 121	125,-
Empire Total War 122	125,-
Empire Total War 123	125,-
Empire Total War 124	125,-
Empire Total War 125	125,-
Empire Total War 126	125,-
Empire Total War 127	125,-
Empire Total War 128	125,-
Empire Total War 129	125,-
Empire Total War 130	125,-
Empire Total War 131	125,-
Empire Total War 132	125,-
Empire Total War 133	125,-
Empire Total War 134	125,-
Empire Total War 135	125,-
Empire Total War 136	125,-
Empire Total War 137	125,-
Empire Total War 138	125,-
Empire Total War 139	125,-
Empire Total War 140	125,-
Empire Total War 141	125,-
Empire Total War 142	125,-
Empire Total War 143	125,-
Empire Total War 144	125,-
Empire Total War 145	125,-
Empire Total War 146	125,-
Empire Total War 147	125,-
Empire Total War 148	125,-
Empire Total War 149	125,-
Empire Total War 150	125,-
Empire Total War 151	125,-
Empire Total War 152	125,-
Empire Total War 153	125,-
Empire Total War 154	125,-
Empire Total War 155	125,-
Empire Total War 156	125,-
Empire Total War 157	125,-
Empire Total War 158	125,-
Empire Total War 159	125,-
Empire Total War 160	125,-
Empire Total War 161	125,-
Empire Total War 162	125,-
Empire Total War 163	125,-
Empire Total War 164	125,-
Empire Total War 165	125,-
Empire Total War 166	125,-
Empire Total War 167	125,-
Empire Total War 168	125,-
Empire Total War 169	125,-
Empire Total War 170	125,-
Empire Total War 171	125,-
Empire Total War 172	125,-
Empire Total War 173	125,-
Empire Total War 174	125,-
Empire Total War 175	125,-
Empire Total War 176	125,-
Empire Total War 177	125,-
Empire Total War 178	125,-
Empire Total War 179	125,-
Empire Total War 180	125,-
Empire Total War 181	125,-
Empire Total War 182	125,-
Empire Total War 183	125,-
Empire Total War 184	125,-
Empire Total War 185	125,-
Empire Total War 186	125,-
Empire Total War	

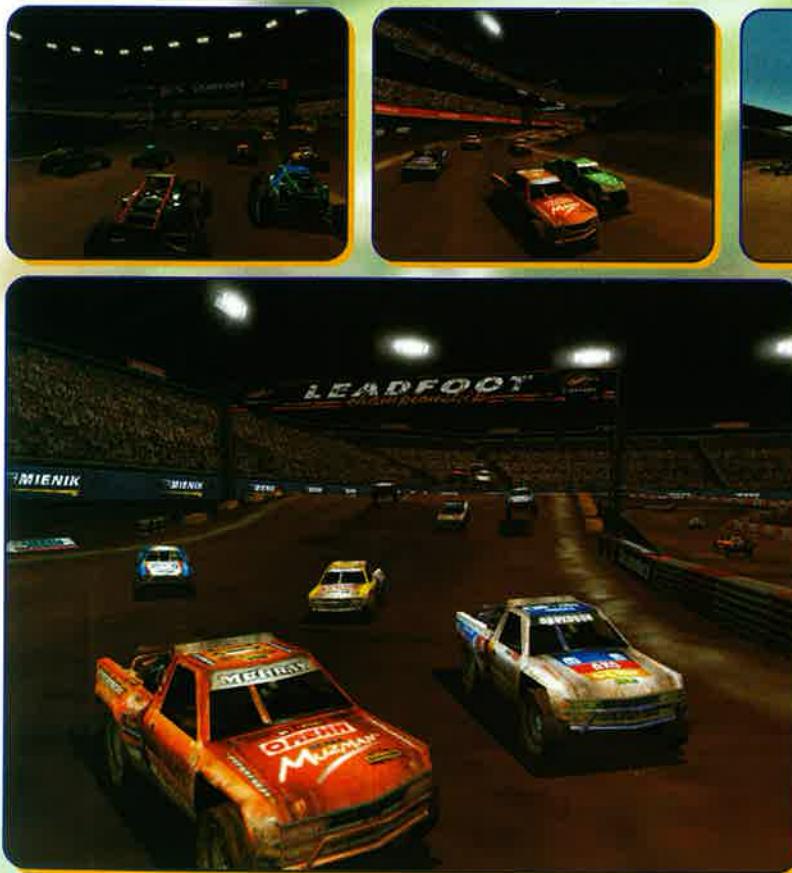
# Leadfoot

Ach, ci Amerykanie, ze wszystkiego, co wiąże się ze współzawodnictwem, potrafią zrobić sport. Nie muszę chyba mówić, że wiele ich "wynalazków" jest dla nas - mieszkańców starego kontynentu - całkowicie niezrozumiałych. Na szczęście sport, o którym będzie mowa w tym tekście, jest jeszcze w miarę normalny. O ile normalne jest to, że kilkanaście tysięcy ludzi siedzi w zamkniętej hali i przygląda się, jak po starannie poafadowanym i pozakręcanym torze ścigają się ryczące i, śmierdzące maszyny... Raczej nic w tym nadzwyczajnego, chyba że nie siedzimy w sektorze dla kibiców, a wbijamy się w kubekowy fotel i wciskamy gaz do dechy - ku ucieczce gawędzi i licząc na zysk z ewentualnej wygranej.

vasiu

**A**by to uczynić, wystarczy zainstalować i odpalić wyprodukowaną przez Ratbag gierkę Leadfoot. Aspiruje ona do miana symulatora wielkich terenowych aut, ale robi to dość nieudolnie. Wzorem niedoścignionym pozostaje nadal Insane, a Leadfoot niegdyś jest niestety leżec obok niego na półce. Brakuje mu bowiem wszystkiego, co w Insane nie przyciąga i zaraża, poczawszy od wspaniałego wrażenia z jazdy, a skończywszy na nieustannym uczuciu zagrożenia, że nasze auto lada chwila wyludni kołami w stronę słońca...

Na szczęście w recenzji nie chodzi o porównywanie nowego tytułu ze starymi, no - chodzi nie tylko o to. A Leadfoot to nie tylko wady. Wspaniale, na przykład, rozwiązuano tu poziom trudności, który dla odmiany nie zmienia umiejętności przeciwników, a przynajmniej nie tylko. W zależności od doświadczenia gracza w kierowaniu terenowymi monstrami można ustalić, jak realistyczny ma być engine - czy nieumiejętnie wzięty zakręt spowoduje dachowanie i strate cennych sekund, czy może tylko lekko zachwieje autem i pozwoli jechać dalej. To tylko wyrwanie z kontekstu przykład, ustawień jest bowiem dużo więcej i rzeczywiście sprawdzają. Ponadto za zaletę ołowianej stopie można policzyć grafikę, która na dobrym sprzyęciu sprawia naprawdę dobre wrażenie. Widoki z zewnątrz wozu i z kokpitu pozwalały na dokładne sterowanie autem, a tory są nie tylko ładne, ale i odpowiednio skomplikowane. Ciekawe jest również to, że - tak jak w Insane'ie - Leadfoot pozwala na jazdę kilkoma kategoriami



przychylność sponsorów, im lepiej sobie radzisz, tym więcej dostajesz kaszy. Zdobywanie kolejnych sponsorów i coraz hojnniejszych może wyciągnąć, szkoda więc, że sam wyścig nie jest już tak ekscytujący.

Niestety, taka jest prawda. O ile całe przygotowania do wyścigu i jego konsekwencje są jeszcze w miarę ciekawe, to wyścig już po kilku podejściach zaczyna być najzwyczajniej mało interesujący. Brak dynamizmu, zamknięte trasy zaczynają nudzić, a przeciwnicy nie są choć w połowie tak wredni, jak ci w Insane'ie. Oprócz tego występuje tu kilka innych wad, które wymieniłem już na samym początku tekstu. W sumie to wszystko z pewnością nie wywoła dreszczu emocji, chyba że ktoś jest nadpobudliwy.

Zatem mamy kolejną grę (która, wolę nie liczyć), która mimo dobrego pomysłu i nie najgorszej realizacji (od strony czysto technicznej) nie ma najmniejszych szans na sięgniecie po miejsce medalowe. Nie potrafi zagrozić nawet paru starszym gierkom, bo tamte są po prostu dużo bardziej grywalne, jak to się kiedyś mówiło - miodne. Ale jeśli naprawdę lubicie terenowe auta, a w szczególności wyścigi, być może Leadfoot was się spodoba, gdy spróbujecie po grać w sieci.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Ratbag

**Dystrybutor:**

Take Two

**Internet:**

www.ratbaggames.com

**Wymagania:**

PII266, 32 MB RAM, Win 95/98, Direct

**Akcelerator:**

niedbany

Ocena:  
**6**

Plusy:  
• dobry tryb kariery  
• nie najlepszy wygląd

Minisy:  
• zbyt szybko staje się morda  
• nie pompuje adrenaliny w żadny

Demo na CD 08/2001



# Echelon

wózów. Dokładniej rzeczą biorąc, są ich trzy, od małych i lekkich 'buggy' aż po potężne sportowe pickupy. W czasie gry wszystkie dostępne wózki można naprawiać, tuningować (w całkiem sporym zakresie) oraz usprawniać. Nic w tym oczywiście nowego, ale wspomnieć trzeba.

Na gracza czeka jak zwykle kilka trybów rozgrywki. Nie da się wśród nich znaleźć nic specjalnie nowego - są pojedyncze wyścigi i mistrzostwa. Tym ostatnim warto się przyjrzeć bliżej, gdyż stanowią gwóźdź programu. Biorąc udział w wyścigach w sezonie, trzeba przede wszystkim dbać o swoja auto, naprawiać je, wymieniać uszkodzone elementy, wstawiać części o lepszej wydajności. Wszystko to oczywiście wymaga pieniędzy, a te można zdobyć w jeden tylko sposób, wygrywając wyścigi i zdobywając



- Wysoka realistyczna i szczegółowa grafika 3D.
- Olbrzymi teren walki (do kilkunastu godzin lotu).
- Ponad 200 rodzajów wojskowych maszyn, urządzeń i budowli.
- 14 typów samolotów bojowych, wyposażonych w 16 rodzajów broni.
- Dynamiczne efekty świetlne.
- Realistyczna fizyka lotu.
- Różne typy misji, np. Team Fight, Team Capture.
- Opcja gry w trybie multiplayer przez połączenie lokalne LAN lub modem.

Modia **Tyka**  
BUKA ENTERTAINMENT

wkrótce w sprzedaży  
za 59 zł

TopWare  
INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

Echelon copyright © 2001 by Buka Entertainment. Echelon copyright © 2001 by Modia. Echelon is registered trademark of Buka Entertainment.

Wszelkie prawa zastrzeżone.



Rosyjska Buka Entertainment nie zdolała, jak dotąd, wderać się na panteon twórców/wydawców. Jedyną ich grą, która znalazła jakieś uznanie w moich oczach, jest mocno już leciwa Rage of Mages. Firma nie ustaje jednak w próbach zmiany niezbyt korzystnego wizerunku. Kolejnymi stopniami wiodącymi na szczyt mają się stać najnowsze pozycje w jej planie wydawniczym, m.in. zalicza się do nich Echelon - rzeczniczy symulator lotu, czy Paradise Cracked - strategia turowa. I być może tak się stanie, jednak pod warunkiem że druga z wymienionych okaże się tak nowatorska i tak satysfakcjonująca, jak obiecują jej twórcy. Zadanie przed Paradise Cracked jednak podwójnie trudne - musi nie tylko sprostać oczekiwaniom, ale też zatrzeć nie najlepsze wrażenie po tej pierwszej, czyli po Echelonie.

Gemini

# Echelon

Ten bowiem zawodzi. Aż dziw, gdyż początkowo, przyznaje, po treningu, byłem pewien, że jeszcze dłużej telefony kierowane do mnie będą musieli odbierać współpracownicy. Wtedy bowiem Echelon zdał się pod każdym względem odpowiadać wzorom mojej idealnej gry: sadza za sterami czegoś, czego w prawdziwym życiu pewnie nigdy nie zobaczą, pozwala na doznania związane z podniebnymi tańcami śmierci i triumfalnymi powrotami do bazy w ledwie trzymającej się kupy maszyny, ale z satysfakcją, że ci, którzy ją tak potraskali, do domu na pewno nie wrócą... Gdy zaś dodać do tego nieustanną motywację w postaci kampanii i kariery ze wszystkimi tego konsekwencjami: stopniami wojskowymi, odznaczeniami i dostępem do coraz bardziej zaawansowanych technologii... I nie mogę nie przyznać: Echelon zawiera wszystkie powyższe. Zabralo jednak najważniejszego - tej trudno uchwytnie, niewątpliwie jednak obecnej w najlepszych (czyt. Red Baron czy TIE Fighter) rzeczniczych symulatorach magii.



Echelon to, jako się rzekło, rzeczniczy, czyli maksymalnie uproszczony, symulator lotu. Grając, nie musisz martwić się obsługą systemów namierzania i użbiorzenia, ba, śmiało możecie zapomnieć również o czymś tak, wydawałoby się, podstawowym jak klapy - liczy się tylko prosciutki radar, wysokościomierz i przedkościomierz oraz przewidziany do zezłomowania za pomocą broni pokładowej wróg. Mimo to nie jest to zarazem klasyczny przykład "latających strzelanin", od jakich ostatnimi czasy, tj. po premierze Pearl Harbour, zrobiło się w powietrzu tłoczoń. Jego wyjątkowy charakter uwiadcznia się - m.in. - w perspektywie, z jakiej obserwujemy akcję - z kokpitu, a więc z pozycji pierwszej osoby, ogólnym naciśku na losy nie tyle maszyny, co pilota i... fakcie, że walki toczą się zazwyczaj tuż nad powierzchnią planety, na pułapie pozwalającym na co najwyżej poł petli w dół!

Po kolej. Na pierwszy ogień idzie tzw. "tło zdarzeń", czyli ogólnie ujęta fabuła gry. Tu, bez niespodzianek - jest tak jak w dziesiątkach podobnych przypadków. W skrócie: po wojnie domowej, której efektem było potworne spustoszenie sporej części skolonizowanej galaktyki, ale która doprowadziła do upadku całego Imperium Galaktycznego, na jego gruzach wyrosła dobra Federacja (hm, Imperium, następnie Federacja... czyżby kolejni, którzy próbują godzić ogień Star Wars z wodą Star Treka?). Pożniej przylecieli Obcy i... nie, nie zniszczyli wszystkiego. A przyjmniej nie od razu: najpierw, przez trzy dekady, udawali bohaterów pozytywnych tej historięki, pozwalając ludziom na korzystanie ze swych osiągnięć, m.in. technologii Zero-Transport, umożliwiającej odbywanie podróży między odległymi gwiazdami w okamgnieniu. Jak łatwo się domyślić, bramy te okazały się być w ostateczności klasycznym odysseysem.



wym koniem trojańskim - z ich pomocą Obcy (żeby było śmieszniej scyboryzowani ex-ludzie) przepruzili zmasowany i jednoczesny atak, zdobywając dziesiątki światów praktycznie bez walki. Czy trzeba dodawać, że to właśnie graczy, mimo że jego karierę wojskową liczyć trzeba w godzinach, otrzymuje zadanie zatrzymania ich triumfalnego pochodu przez wszechświat?

Na dobrą sprawę w całym powyższym wywodzie ważne są dwie rzeczy: raz - że jak zwykle kończący przyspieszony kurs pilotu i walki kadet nosi buławę w plecaku. (Po pierwszych dwóch misjach miałem 4 odznaczenia, a system mnożnika przy nich świadczył, że może ich być dużo, dużo więcej - tradycje radzieckie, jak widać, nie wyjdą z mody mimo upływu lat). Dwa, że wskutek przejęcia obcej technologii zmienił się nieco charakter lotu. Zmienił się, bo i pojazd (jeden z 14 typów w grze) jest już nie tyle samolotem, co - wyposażonym w sporą liczbę dysz kierunkowych - futurystycznym "poduszkowcem". Ostatnia cecha czuje się już w kilka chwil po automatycznym starcie, natychmiast po odzyskaniu kontroli nad maszyną. Prócz tego, że lata się tu raczej nisko i z pewną taką bezwładnością, to możliwy jest dodatkowo "zawis" w miejscu. (Możliwość tę tracą dopiero dostępne w grze myśliwce przechwytyjące, które jednak rekompensują sobie utratę atutu poprawionymi osiągami.) Wreszcie fakt, że latamy czymś zgólnionym od przeciętnego Fielaśtam czy Stukasa, uwidocznia się w specyficznej i domyślnej konfiguracji

mappingu, wreszcie sprzętowego Transform & Lightningu... Słownem: GeForce ma co robić.

Zachwyty nad graficznym rozmachem Echelona nie wystarczyły jednak na dłużej niż kilka pierwszych misji, później zaś zaczęto się spektakularne zgryzanie zębami. Pierwszą rzeczą, która nie pasowała do obrazu ideału, był mocno niewyważony poziom trudności. I nie chodzi wyłącznie o to, że nader często otrzymujecie przydział zupełnie nieprzystającego do stopnia komplikacji danej misji (np. posyfanie klucza lekkich myśliwców na bój, w którym udział bierze kilka fal myśliwów wyposażonych w rakiety). Znacznie większy problem to specyfika wykorzystywanej w Echelonie przez obie strony broni. Jakkolwiek bowiem istnieje spory katalog możliwego do zastosowania uzbrojenia - od standardowych działań, które do niczego innego jak robienie haftu nie służą, po działa molekularne, które przy celnym trafieniu rozrosną lekki myśliwiec w pył, to - np. - wrogie jednostki naziemne wyposażone są wyłącznie we wstążki! A to sprawia, że atak na nie jest niemal równoznaczny samobójstwu: jeden celny strzał oznacza zazwyczaj konieczność powtarzania całej misji! Jakby tego było mało, problem - w praktyce nie do rozwiązania - stanowią również rakiety wystrzeliwane zarówno przez myśliwce, jak i naziemne stanowiska rakietowe. W Echelonie



brak jakiegokolwiek (tak!) systemu przeciwdziałania namierniowi, co sprawia,

że namierzonej i wystrzelonej rakiety pozbędzie się można, na dobrą sprawę... jedynie przez przypadek! Dochodzi więc do tego, że nawiązanie równorzędnej walki możliwe jest tylko z wrogimi samolotami, a to wtedy tylko, gdy te nie dysponują rakietami naprowadzającymi się na cel! Nawiąsem mówiąc, stan ten prowadzi do kuriozalnej sytuacji, w której jedna z technologii defensywnych w Obcych, ta tworząca tzw. "suppressing field", które z kolei każące całkowicie elektroniczne usprawnienia, m.in. wyprzedzenie celownika na podstawie aktualnej trajektorii i prędkości celu, staje się wreszcie bezczennym sojusznikiem! Z jednej tylko, cudownie prostej przyczyny, to, że hiń byłem w stanie

**Echelon stał się świetnym przykładem gry, w którą zaczynamem grać, słysząc chory z "Mesjasza" Händla, a skończyłem, niemal tkając ze złości, że znów roztrwioniono taki potencjał!**



nikogo dokładnie namierzyć, okazało się naprawdę niewielkim brakiem w porównaniu do komfortu sytuacji, w której nie ma ryzyka, że zginie od pojedynczego wrogiego strzału.

Ogromnym mankamentem wpływającym na odczucia walki jest również zupełnie, moim skromnym zdaniem, niesprawdzający się w akcji interfejs gry - w tym przypadku HUD. Wyobraź-



cie sobie tylko, że jedna z najistotniejszych kontrolek, czyli wskaźnik namierzenia, ukryta została przez twórców w prawym dolnym rogu, poniżej mapy/radaru, co w praktyce oznacza kompletną bezużyteczność! Jakby tego było mało, o tym, że jesteście namierzani, ba, że wystrzelono w waszym kierunku rakietę, w żaden sposób - czy to za pomocą komunikatu głosowego, czy choćby brzęczyka - nie informuje się, a to sprawia, że zwykle o fakcie, że ktoś śledzi na ogonek, dowiadujesz się, widząc pociski przelatujące obok kabiny! Nie ma również, co gorsza, sygnalizacji skali uszkodzeń. To ostatnie powoduje, że walcząc nie masz pojęcia, na ile jeszcze możesz sobie pozwolić. Kompletnie nie wiadomo, czy te niezbędne dwie sekundy, by położyć rozsypanego się już prześladowcę w dół, nie okażą się tymi ostatnimi...

Kolejnym poważnym mankamentem Echelonu są algorytmy sztucznej inteligencji. Tu jednak sprawa nie jest tak jednoznaczna jak w przypadku braku systemu zakłania namiaru rakietowego czy kontrolki bycia namierzany. Sztuczna inteligencja sprawdza się bowiem nadspodziewanie dobrze, gdy kieruje statkiem jako autopilot, lecz zupełnie przestaje dawać sobie radę, gdy przychodzi do obierania strategii ataku! Braki widoczne są zwłaszcza wtedy, gdy klucz, którego częścią jesteś, otrzymuje rozkaz przechwytycia zbliżającego się przeciwnika - twoi, najwyraźniej ograniczeni umysłowo, skrzydłowi (zastawiające, jak ci, tzw. piloci, zdolni przejść trening, który do najprostszych przecież nie należy) atakują po prostej, nie bacząc na to, że przeciwnicy uzbrojeni są w rakiety. Cała sytuacja nabiera dodatkowego smaczu, gdy w ten sposób od pierwszych dwóch wystrzelonych rakiet tracimy jedynych sprymierzeńców w misji, której późniejszą część stanowi konieczność osłony bezbronnego konwoju. Zresztą nie trzeba wcale odwoływać się do konwojów - sytuacja, w której "bfyskotliwość" Al sprymierzonych zapewnia "pojedynek" na raczej niedogodnych warunkach (stosunek 1:5), też wcale nie jest rzadkością i też nie należy do najprzyjemniejszych.

W każdym razie wszystkie wspomniane czynniki powodują, że bardzo szybko zacząłem rozglądać się za czymś, co pomogłoby przechylić szalę zwycięstwa na



moją korzyść. Wtedy też odkryłem, że ustawienia arcade, realistic, hardcore wcale nie odnoszą się, jak można by sądzić, do stopnia "ufizyczenia" modelu lotu, lecz określają po prostu stopień trudności. Dodatkowo okazało się, że już z poziomu menu, bez konieczności odwolywania się do zewnętrznych trainera i innych cheatów, uaktywnić można "nietykalność" i "uneskoczoność amunicji". Cierpiąc jednak na wrodzoną niechęć do tego typu rozwiązań, nie odwoałem się do ich pomocy i po prostu, bez żalu użnałem się za pokonanego. (Widzi mi się, że niektórzy recenzenci skrupulatnie z tych ułatwień korzystają. Jak bowiem inaczej wyjaśnić nagminne "zapominanie" o poziomie trudności misji?)

Wspomnienie wreszcie należy o elemencie dla tego typu symulacji nieodzownym, mianowicie trybie multiplayer. I tu również, zgodnie z duchem recenzji, padnie sakralne słowo "niestety". Multiplayer bowiem, jak na tę chwilę, rozwiązany został w sposób najgorszy z możliwych - aby zagrać z kimś żywym, wymagana jest znajomość jego IP, co z uwagi na brak jakiegokolwiek centrum Echelon-multiplayer (chętnych sprawować odsyłanie na msgbrd strony oficjalnej) nie należy do rzeczy najbardziej komfortowych. Wywiad przeprowadzony z jednym programistą zapowiada wprawdzie rozwiązanie tego problemu natychmiast po tym, jak powstaną pierwsze serwery dedykowane (wraz z edytorem scenografii i kampanii), jednak wciąż jest to śpiew przyszłości. Gra przeciw żywym wcale zresztą nie zmienia opinię o Echelonie - nadal nie wiemy, że staliśmy się obiektem czegoś ataku, dopóki o panczer nie zarykoszczą pierwsze pociąki, nadal, przynajmniej do momentu gdy odpadnie nam skrzydło, nie widzimy, w jak bardzo złym stanie jest nasz pojazd...



Czy w świetle powyższego może dziwić fakt, że moja kariera pilota Federacji zakończyła się dużo szybciej, niż to planowałem. I chyba was nie dziwi, że początkowy zachwyt ustąpił miejsca posępemu rozważaniu, jakie to czynniki sprawiły, że Echelon polecić można najzagorzalszym i najbardziej sfrustrowanym maniąkom symulatorów? Najbardziej prawdopodobna odpowiedź brzmi - zabrakło paru miesięcy testów, sztuczki, polerowań i... ponownych testów. Niestety Echelon nie jest w stanie mierzyć się nie tylko z niedawnym Crimson Skiesem, ale i starszymi grami tego typu. Powiem więcej, jak dla mnie, jednym mocnym punktem Echelon są loty na niskich pułapach z przedkościami bliskimi maksymalnym. Tym samym Echelon stał się świetnym przykładem gry, w której zaczynamy grać, słysząc chory z "Mesjasza" Händla, a skończymy, niemal łkając ze złości, że znów roztrwiono taki potencjał!

Słowem: była szansa, by rosyjscy programiści przestali być kojarzeni jedynie z Tetrisem, była szansa, by pojęcie "gra zza wschodniej granicy" nie było jednoznaczne z widokiem torby wypełnionej setkami kolorowych ptaków... była.

#### INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Buka Entertainment/Bethesda

**Dystrybutor:**  
TopWare

**Internet:**  
www.echelon-game.com

**Wymagania:**  
PII 266, 64 MB RAM, Win 9x/ME/  
2000, DirectX

**Akcelerator:**  
minimum 8 MB

#### Ocena:

**5**

#### Plusy:

- doskonała oprawa graficzna
- spory hangar i baza

#### Minusy:

- niesprawdzających się w akcji HUD
- wzwyżony poziom trudności
- wyraźnie widoczne miejsca, gdzie są elementy, na których dopracowanie zabrakło czasu

# Giants: Obywatel Kabuto PL

Mekarynsi, Władczynie Mór oraz wielki Kabuto na naszych tamach gościły już nieraz, ale powód obecnej wizyty jest nie mniej ważny. Bowiem niedawno pojawiły się w wersji polskojęzycznej, a w dodatku jako Ekstraga, co oznacza niezwykle atrakcyjną cenę, jedynie o parę groszy przekraczającą 29 złotych! Nie jest to może cena szokująco niska (o ile taka w ogóle istnieje...), ale biorąc pod uwagę fakt, że Giants są świeżym i dobrym tytułem, a cena, jaką w CD Projekcie za nią sobie życzą, jest w dodatku niższa od giełdowych czar, jeśli tylko ma się odpowiednio mocny sprzęt, nie można przejść obok niej obojętnie!

#### McDrive

Tak na wszelki wypadek powołuję sobie na początek przypomnieć, z czym się Obywatela Kabuto je. Otóż najogólniej rzecz ujmując, jest to połączenie FPP TPP i strategii, z naciągiem położonym głównie na akcję. Chociaż właściwie... jak by się tak głębiej zastanowić, to z określeniem głównego punktu naciągu można mieć pewne problemy. Nie dlatego, że kogoś mało - a z powodu wszelkiego humoru. Jest wszędzie, po prostu wszędzie! A że jest to dowcip w typowo angielskim wydaniu, tak u nas w redakcji niewielbary - coż, pewnie wahań nie powinno was dzwonić! Ale o tej komediowej stronie najbardziej się obawialiśmy, bo wiadomo przecież, że nie jest go wcale łatwo udowodnić, w słowie pisany, a co dopiero mówionym!



Na szczęście obawy okazały się mocno przesadzone, zanim jednak przejdę do opisu położenia gry, powinno sobie poswiecić trochę miejsca na opis pudelka, w którym całość do nas dotarła. Jakiś w całym Eksma. Megę, czyli goli gry przystał na opakowanie jest jak najbardziej zbliżone do magazynu, co niedzielimy, oznacza, że instrukcja ma formę nietypową, grubego przeszyptu A&A przejętego na żartowne kartonowe pudelko. Ubrana co ilość... Ale czy aby na antenie? No właśnie, no bliżej, o której jednak okazuje się przesypane na kartonowe pudelko, dostaliśmy! Tyle tylko, że musimy je sobie samemu złożyć do końca, co nie wymaga to absolutnie umiejętności narzędzi, trwa jakieś 2 sekundy, a wynik finalny jest lepszy od niejednego tytułu sprzedawanego za sto złotych - coż, czepiąc się chyba nie wypada, nieprawda?



Nie najgorzej, przynajmniej jeśli nie liczyć jej formy, ma się także sprawia z instrukcją. Znajdziemy w niej nawet wywiad z twórcami - notabene dostarczający kilka interesujących wiedzy, jedynie o której nie mówią w opisie przejęcia gry, ale...

śli komuś będzie ona sprawiała trudności, zawsze może sięgnąć do jednego z archiwalnych numerów Action Plusa, w którym pełna solucja była swego czasu publikowana.

Ponieważ nie kupuję się jednak gier dla pudełek, pora poznaczyć się co nieco nad nią samą. A właściwie spróbować, bo na dobrą sprawę nie bardzo jest nad czym. Wprawdzie jeden z redakcyjnych generatorów - a właściwie nawet jedyny, cyli

El General Magnifico - twierdzi, że najlepszym rodzajem spolszczenia jest dodanie jedynie polskich podpisów, pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową, ale przyznacie chyba, że czytanie jest w wielu przypadkach zbyt absorbujące, by móc w pełni docenić choćby dowcip sytuacyjny. A tego jest przecież w Giantsach bardzo dużo! Na szczęście jednak CD Projekt nie przejął się zbytnio cichymi pojęwkami Generała i Obywatela Kabuto spolszczył w stu procentach. W dodatku zrobił to bardzo dobrze, praktycznie rzecz biorąc, z zachowaniem nieco absurdalnego charakteru wersji oryginalnej. I chwala im za to! Nie każdy przecież język Szejkspira włada w stopniu umożliwiającym bezproblemowe zrozumienie pojawiających się na ekranie dowcipów, a dzięki zniesieniu bariery postawionej przez język stały się one dostępne dla szerokiego grona graczy "nie-dokona-speak-ujących".



Ostateczna ocena polskiej wersji jest zatem jak najbardziej pozytywna, ale żeby się sfokować nie było, muszę w tym miejscu napisać o jednej, ale za to poważnej wadzie gry. Wymagania sprzętowe... Nijak się to ma do lokalizacji, ale... na Celronie 466 z 256 MB RAM i TNT2, który to sprzęt spokojnie przewyższa specyfikację rekommendowaną, gra jest w wie-



lu momentach po prostu męcząnią.

Jednak jest to wada, która jest od polskiego dystrybutora niezależna, więc wpływu na ocenę nie będzie (bo pamiętajcie, że oceniamy tu nie gry, a ich spolszczenie).

#### Polonizacja:

**8**

#### INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Interplay

**Dystrybutor:**  
CD Projekt

**Internet:**  
www.cdprojekt.pl

**Wymagania:**  
Pii 266, 64 MB RAM, CD-ROM x8,  
DirectX 7.0, akcelerator z 8 MB RAM

**Akcelerator:**  
niedbany

**Plusy:**

- łumaczenie, które oddaje klimat wersji angielskiej
- riesamowicie dobrą cenę!
- dostajemy do złożenia porządne teksturowe pudełko

**Minusy:**

- no, niektóre głosy za dobrze dobrane nie są...

**Demo:** CDA 02/2001 (5B)

**FALLOUT TACTICS**  
A POST-NUCLEAR TACTICAL COMBAT GAME

Niewiele tytułów, których pełne zlokalizowanie zapowiedziano, wzbudziło takie emocje wśród graczy jak ostatni z linii Falloutów - ten taktyczny. Przyznaje, ja również czulem delikatny mrożek na myśl, że nasz rodzimy wydawca może nie oprzeć się wymogom "politycznej poprawności" podczas tłumaczenia czy nagrywania ścieżek dystalnych, co mogłoby zmienić całkowicie mocno "dorosły" przecień kill-mat serii (pamiętacie New Reno?)...

**Gemini**

Ogromne okna w 3 pudelkach DVD (niezbyt szczęśliwie, nawiąsem mówiąc...), znaleźć można niewielką instrukcję oraz dodatkowo rozkładaną kartę ze "ściągą" klawiaturową. O ile tej ostatniej w praktyce zarzuć stawiać nie sposób, to... no cóż, nie jestem zachwycony instrukcją (choć niewiele, jeśli cos w ogóle, miał tu do powiedzenia CDP). Jest, moim zdaniem, niezbyt dokładna, np. opis trybów multiplayer, który jest w grze 5, został zawieszony do dwóch, a przy tym jest jakby nieco "niefalloutowy" - zbyt mało tam, np., informacji na temat świata. Ogólne wrażenie jest takie, jak gdyby wykorzystano, po drobnym zaledwie szlifach, stworzoną dużo wcześniej jej roboczą wersję.

Jednak nic dziwnego - niewiele ostatnimi czasami było tytułów tak dobrych jak FOT: BoS. Dodac mogę, że wing za to, iż recenzja wersji PL nie ukazała się miesiąc temu (nawet nie zauważylem, że to już deadline), ponosi ona samą! Ilekroć bowiem zasiadłem, by spisać wrażenia, natychmiast dochodziłem do wniosku, że warto by jeszcze sprawdzić to co tamte, i wracałem do niej. Dopiero gdy Viceroy (czyli Drugi-Po-Naczelnym) przestali się do mnie odzywać, a zaczął warczeć...

Do rzeczy, czyli do recenzji polskiego Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Jego wyjątkowość, o czym zapewne wam wiadomo, zauważa się wele nie tylko w znakach diakrytycznych, o nie! Równie ważne, a budzącą zazdrość innych najpierw poczytać komentarze nie-Połaków na msgbordach stron poświęconych Falloutowi! jest to, że rodzinny wydawca gry, CD-Projekt, zrobił fajnom piękny prezent w postaci pełnych Fallout 1 i 2, w osobnych DVD boksach! Nie dosz na tym - w tym samym zestawie i za tę samą, niewygorowaną przecież, cenę (99 zł) znalazła się dodatkowa płyta, pozwalająca na odblokowanie (nie instalację, jak twierdzi instrukcja) dodatkowej misji - Springfield, ale prosto tego zawierającej ogromne, naprawdę ogromne ilości szkiców, screenów, renderów itd. Ostatnim wreszcie prezentem dla fanów świata Falloutu jest papierowa gra Fallout Tactics: Warzone (nie mylić z fanowskim Fallout RPG), czyli gra bliźniaczko podobna do Warhammer Fantasy Battle, tyle że, naturalnie, rozgrywana w realiach świata Opadu Radioaktywnego. Nie prostszego zatem, jak wydrukować zamieszczone tam pliki pdf (czyli dokładną i przedzieloną instrukcję, planże z żetonomi jednostek, wzorniki broni itp.), znaleźć w domu miarkę calową i... spróbować, jak to jest grać bez komputera. Jeszcze o... zawartości pudelka: prosto płyt,

**Polonizacja:** **9+**

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:** MicroForté/Interplay  
**Dystrybutor:** CD Projekt tel. (022) 519 69 00  
**Internet:** <http://fallout.cdprojekt.com>  
**Wymagania:** PII300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/2K/ME  
**Akcelerator:** wskazany

**Plusy:** udało się zachować klimat Fallouta  
• FOT + dysk dodatkowy  
• FOT i FO2 w zestawie (woohoo!)  
**Minusy:** Szpony śmierci, yuck... /

# The Ward PL

Jakiś czas temu El General zawiązał do redakcji i od progu zaczął trąbić o nowej, wspaniałej przygodówce. Tytuł tego cuda brzmi "The Ward", a gierka jest ponoć perłą wśród gier przygodowych. Nie myślelem wtedy, że będę miał okazję zapoznać się z nią. Od przygód odbijam się jak kauczuk od asfaltu. Mimo to postanowiłem spróbować z polską edycją "The Ward", którą otrzymaliśmy do recenzji.

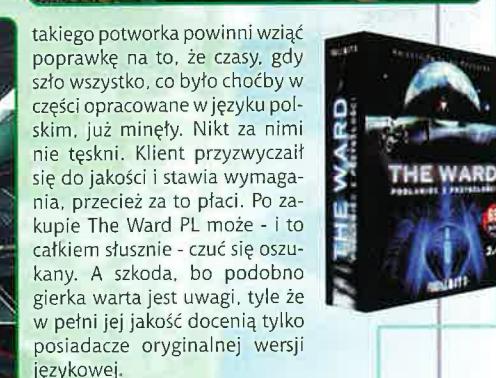
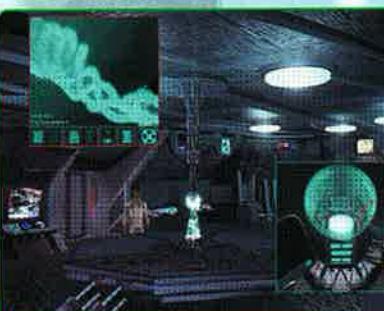
yasiu

Pierwszego kwiatka znalazłem już podczas instalacji, a raczej podczas zapoznawania się (a coś mnie tknęło) z tekstem umowy licencyjnej. Wydaje się, że jeśli ma ona mieć jakiekolwiek znaczenie prawne, to powinna być napisana po polsku, i to poprawnie. W końcu mamy jakąś ustawę o ochronie języka. Nie, nic z tego. Instalator "The Ward" częstuje nas bębenkiem, który powstał chyba wskutek działania komputerowego translatora. Nie wydaje się bowiem, żeby nawet najbardziej pijany tłumacz popełniał aż takie błędów. Tłumaczenie i owszem - wierne, ale... aż za bardzo, aż kłuje w oczy. A tłumaczenie jest, ponoć jak kobieta: wierne nie jest piękne, piękne nie jest wierne. Humorek mi się jednak polepszył, a po chwili zrobiło się jeszcze lepiej, gdy w czasie instalacji i po włożeniu drugiej płyty do napędu oraz wyjściu do pulpitu instalator zaliczył zwis. Czepiam się!...

Chwilę potem jest już trochę lepiej, przynajmniej pod względem jakości. Oglądając intro nie miałem okazji, żeby się do czegoś przyczepić. Napisy wyświetlane na dole ekranu pozostają w zgodzie z tym, co słyszać z głośników, i niczym szczególnym nie rażą. Również głos lektora dobrano całkiem dobrze. Na razie - nie jest źle.

Ale zaraz potem padły kilka silnych ciosów. Po pierwszych krokach nasz bohater wchodzi w posiadanie dwóch kart i kluczy. Bardzo fajnie, tylko dlaczego nazwy obu kart zostały podane w języku angielskim? Niech mi ktoś powie, czy gra była lokalizowana, czy też nie była? Sprawdzano ją przed oddaniem do tłocznii czy nie sprawdzano? Może problem tkwi w tym, że niektóre zwroty angielskie trudno przełożyć na język polski, więc lepiej zostawić je w oryginale? Jeśli tak jest naprawdę, to po co ją w ogóle lokalizować? Wracając do kart, to jedna z nich - some card - dzięki pewnym działaniom translatorskim zmieniała nazwę na "karta medyczna". Wrażenie jednak pozostało to samo i można chyba przypuszczać, że zagłębiając się dalej w historię, napotkałbym więcej takich niespodzianek.

Niestety, nic już nie naprawiło złego wrażenia. Co gorsza, z minuty na minutę coraz bardziej przekonywałem się, że do stąpiłem do ręki wersję beta, mimo iż płytki wyjāłem z foliowanego pudełka. Może tylko jest to moje wrażenie - jakiś niedzielski jestem - ale gry



Całość może być jakoś uszła, gdyby nie fakt, że nie tak dawno



# EXPLOSIV

Zestaw gier z serii EXPLOSIV, wydawanej na rynku polskim przez firmę Techland, to mieszanka rzeczywiście wybuchowa. Gry nie należą może do najnowszych, ale każda z nich swego czasu była przedmiotem dużej recenzji w CDA, jako że wszystkie narobiły wówczas sporego zamieszania w szkach wroga. Teraz można je nabyć za cenę dwóch biletów autobusowych czy tramwajowych.

## Anakha

D o każdej gry dołączono manuale. Nie są może najwyższych lotów, ale dostarczają wszystkich, ewentualnie potrzebnych graczu informacji.

## Panzer Dragoon

Jakiś czas temu szok - w sensie pozytywnym zarówno pod względem graficznym, jak i muzycznym. Niestety, od tamtej pory trochę deszczu na Ziemię spadło i grafika 640 x 480 w 16 bitach to już nie



jest to, co tygrysy lubią najbardziej (o akceleratorach, przynajmniej GeForce2 MX, można zapomnieć). Nie zmienia to jednak faktu, że gra ciągle prezentuje się atrakcyjnie. Co jak na grę sprzed pięciu lat już jest dość dużym osiągnięciem. Oprawa muzyczna jest zapisana w formacie audio. Prawda, iż pięć lat temu nie przykładało jeszcze takiej jak obecnie wagi do owego zagadnienia, skutkiem czego tony są trochę na jedno kopyto. Inna rzecz, że była to gra obliczana na



szed do góry, aczkolwiek intro ciągle ma swój połot (jeżeli przymrużymy oczy i wyostrzymy uszy). Istnieje też mały problem -

superhit tamtych lat, więc jest całkiem dobrze, a momentami nawet lepiej. Scenek animowanych nie ma tu zbyt wiele, a konkretnie: są dwie (no, trzy, jeżeli naprawdę się postarasz). Brutalna prawda jest taka, że standard jakościowych scenek mocno w ostatnim czasie po-

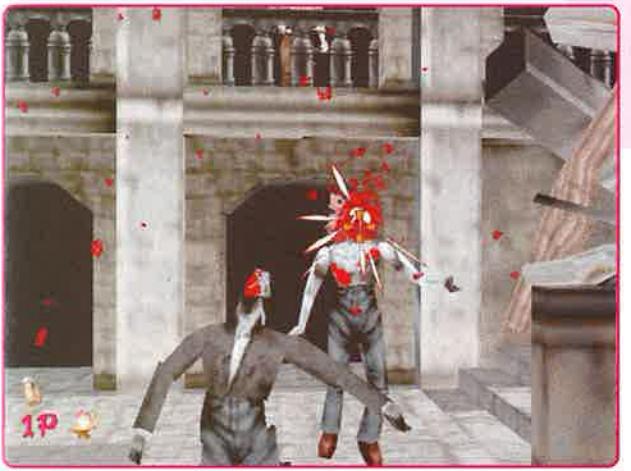
animacje, przynajmniej na moim sprzęcie, jakoś nie chciały się kulturalnie wyświetlać podczas gry. Ale od czego Windows Media Player. Zresztą, cała reszta fabuły jest przekazywana podczas samej gry.

Natomiast jest taka jedna rzecz, której nawet czas nie odbierze grze. Mianowicie grywalność. Od czasu do czasu zdarzają się takie dni w życiu żółwia, kiedy chce się dać odpocząć szarym komórkom i po prostu naciąka fire. Dobrych strzelanek na blaszaku jest jak na lekarstwo. A jeszcze mniej tych, które doceniają zalety smoka bojowego.

## The House Of The Dead



W tej grze nawet nie próbowano stwarzać pozorów, że chodzi o coś innego niż celne kierowanie ogniem z pistoletu, skutkiem czego fabuły tu nie doświadczamy. Pamiętacie może słynnego Virtua Cop? Stwoři daje, dochody prze-



ciętnego salonu gier musiały spaść o jakiś zauważalny procent, kiedy owa gra została wydana w wersji na PC. To były czasy. THOTD wyglądała mi za szybką adaptację ze względu na potrzeby różnych gustów. Lubisz wywiązać gnatem i celnie strzelać? Ale nie do terrorystów w dwudziestym wieku? Zacięcie na hororze? No to proszę, macy THOTD. Złych panów w czarnych garniturach zastąpiły umarłki w - nie do końca kompletnych - garniturach o kolorze zatartym procesem gnilnym. Reszta jak w każdym programie point and shoot. Wystrzelać magazynki do tamtych, przeładować i strzelić dalej. I nie dać się trafić kulą... ups... wrong game... siekiera, pazurami, nieświeżymi paznokciami i czym tam jeszcze. Ja tam wołafem VC, ale gusta są różne. Istnieje też możliwość wybrania różnych bohaterów, którzy różnią się w niewielkim stopniu - jedni stawiają na ilość, drudzy na jakość, jeszcze inni na odporność swoich czterech liter. Jeżeli interesują cię same grube ryby, to możesz zmierzyć się tylko z nimi na zasadzie - jak długo wytrzymasz. Gra, mimo swojego wieku, bez problemu obsługuje współczesne akceleratory (przynajmniej te popularne).

## Sega World Wide Soccer

Piłka nożna to piłka nożna. Grafika uległa mocnemu przedawnieniu, choć przynajmniej jest wyświetlana poprawnie. A jeśli idzie o



samą grę... jeżeli firma chce być "wszystkostronna", to zazwyczaj przynajmniej część produktów może być nie najwyższych lotów. Teoretycznie wszystko jest tam, gdzie powinno, ale wielbicie piłki kopanej na ekranie mogą czuć się zawiedzeni. Mała dygresja odnośnie trochę większego buraka - umowa licencyjna, na którą gracz musi przystać podczas instalacji gry, opisuje na zgodę inny produkt: UMOWA LICENCJI PROGRAMU SZACHY 2001.



## Sega Rally Championship

Tak, Championship, a nie "Championship", jak to jest wypisane na kompaktie. Ja rozumiem, że to produkt niskobudżetowy i w ogóle, ale bez przesady... SRC to drugi w tym pakietie tytuł, który swego czasu w niejednym blaszaku gościł. Tak samo jak w przypadku Panzera, na grę da się patrzeć. A grywalność pozostała bez zmian. Był to swego czasu najbardziej gorący tytuł w dziedzinie wyścigów. Osobiście zawsze byłem za



Need For Speedem (przynajmniej do czasu High Stakes), ale przynieść trzeba, że SRC też swój urok ma, zwłaszcza gdy ktoś gospodarze bardziej w samochodach rajdowych.



# Virtua Fighter 2 PC

Istnieją takie gry, które mimo upływu lat nadal sądziarskimi staruszkami mogącymi zagotować krew niejednemu (i nie dwóm) wachlującemu dżojem młodzianowi, który wyobraża sobie, że nie ma nic lepszego ponad najnowsze produkcje z supergrafiką i jeszcze większymi wymaganiami sprzętowymi. Ależ moi drodzy, toż to podstawowy błąd w myśleniu. Nie dajcie się zwodzić iluzji gigabajtów zajmujących wasze twardziele i postuchajcie, co mówi nam stare (ale jare) przystroje ludowe: nie wielkość się liczy, lecz technika! Jeśli chcecie oglądać śliczne obrazki, to przejrzyjcie sobie rozkładówkę w męskim magazynie, a jeśli chcecie profesjonalnie i bezkarnie oklepać gościowi fację, to zagrajcie w Virtua Fighter 2! Satysfakcja zagwarantowana albo zwrot kaloszy. A i ładne obrazki się znajdują.

Mr Jedi

**U**waga, na początek będzie mały wykład, więc wszystkie niecierpliwe farfocle niech teraz grzecznie odłożą CDA i przejdą do toalet z wcześniejszej wspomnianymi męskimi magazynami, a straceńcowi reszta niech grzecie siedzi i słucha, bo powtarzał nie będę. A i przytóż dębową ławę w dekiel, gdy jakiś zakutý źeb będzie marudził. Czy wiecie, co przede wszystkim powinna posiadać dobra gra? Hmm? No to siegnijcie pamięcią wstecz, ale trochę dalej, zanim na scenę weszła Britnejka i nowa gałąź rodu Iglesiasów. No i jak? Już wiecie? Nie - nie dobry pomysł (bo ten można zawsze), nie ładną grafikę (bo ta bez dobrego pomysłu i cęgły jeszcze jest tylko nudną skorupą). Nie będę was męczyć i powiem wprost - grywalność! To "coś", co nie pozwala wasm oderwać się od monitora przez długie godziny (dni? tygodnie?) i każe męczyć sprzęt tak długo, aż się zmarszczy.

Do takich gier właśnie zalicza się Virtua Fighter (macie w numerze) i jej druga odsłona (hm... zobaczymy), o której tu właśnie mowa (gdzieby ktoś stracił wątek). Grywalność tego klasycznego trójwymiarowego mordobić jest tak wysoka, że strach się bać i bachić się strać! A i to nie pomoże, gdy dostaniesz się w łapki tej wirtualnej maszyny do robienia bliźniemu kuku. Dodatkowo pobudza apetyt fakt, że ta giera nie wymaga od waszej maszynki "nie wiadomo czego" i śmiały jak odrzutowiec na high details na podstawowym sprzęcie (z akceleracją 3D - bez też później, ale gorzej). Dla każdego, kto zetknął się z serią VF, napotkane w tej części postacie nie będą żadną niespodzianką, a i zapalenie "intermiau", czyli usięciowione mruczki, znajdą tu dla siebie parę fakoci. A dokładnie jednego (a jużi, a jakże) - lekcję klepania przez sieć, czyli że możecie się z kumplem umówić, że pogracie sobie po kabelku, obieracie postacie i walicie tak długo, aż izolacja kabla zacznie recytować książkę kucharską Kuronia.

I nie wważajcie mi tutaj, że stare, że nie jare, bo to "bezydura kompletetna" - zagraj, a przekonasz się, że nikt nie ma piękniejszych i bardziej kształtnych nożek niż czamowłosa Pai czy też jej śliczna blond koleżankę z drugiej półki (bynajmniej nie mózgowej). Co prawda reszta to faceci (maniakalny ninja, pijany staruszek, japoński osieki i kilku innych chamołów, którzy nie będą



zwracali uwagi na to, że walczysz kobietą, i tak ci przemodelują michę, że ci spadnie wianuszek), ale za to jacy! Nic tylko bić i patrzeć, czy równo puchnie. A potem muzeć ze szczerą, jak na dobrego intermauta przystało. To jest właśnie to, kochani - grywalność. Szczególny są tu nieistotne (aczkolwiek w tym przypadku niezłe dopracowane), wszystko to przestanie mieć dla was znaczenia, gdy zarzucicie tą gierę i zacznięcie machać przeszczepami przed paczałkami swojego przeciwnika. A powiadam was, możecie to robić na różne sposoby (bez skojarzeń, bo dam po łapach dębową ławę) - drużynowo, pojedynczo, na czas, na turystycznie, na odlew i na wprost, na stojąco, leżaco, latając i po piątku. A wszystko to w klasycznym mordobiciu, które da wasm więcej radości, niż ma bitów w jednym pliku i plików w jednym biciu.



Powiem wprost - jeśli uważaś się za fana gier komputerowych, a co gorsza (o zgromol), za fana mordobić i nie małeś jeszcze okazji pomachać zgrabnymi nożkami Pai ani oklepać topomej głowy któregoś z jej cierpiących na przerost mięśni macho menów, to lepiej się do tego nie przyznawaj, bo w ten sposób uchronisz mnie od nagłego zejścia z tego świata na atak niepowstrzymanego i urokliwego śmiechu. Hjo... hjo... hjo... A czy wiecie, bobaśki, że VF jest PIERWSZĄ trójwymiarową bajką na świecie? Tak, tak - to nie byle co, ale pionier całą głębi, może czasami obita, ale za to jaką klasą!

W drugiej części VF mamy do dyspozycji o dwóch zawodników więcej niż w pierwszej (a jakich, sprawdźcie sami, a co!). VF2 mała swoją premierę w japońskich salonach w listopadzie 1994 roku (na PC, naturalnie, konwersja trafiła sporo później) i wydawać by się mogło, że po szoku, jaki wywołała jedynka, nic już bardziej nie może wstrząsnąć gracząmi. Tymczasem dwójka natychmiast stała się prawdziwym hitem. Poprzeczka została podniesiona tak znacznie, że japońskie salony gier były szturmowane przez fanów VF. Zaraz po premierze w Japonii wybuchł tak duży szaf na punkcie VF2, że w gazetach poczęły nawet ukazywać się rankingi najlepszych graczy w VF2, nie mówiąc już o stosach gadżetów w sklepach. Nie wiem, czy wiecie, że istnieje nawet animowana seria telewizyjna i film kinowy oparty na tej grze. Obie produkcje to świetna animacja i doskonala muzyka - naprawdę warto obejrzeć! No, ale zanim obejrzycie, najpierw zagrajcie. Powiadam wasm - warto! □

A teraz przepraszam, mam dzisiaj małe rendez-vous z Pai, więc spadam. Ech, te jej nożki, mniam...



**CD-ACTION**  
 Producent: Sega Enterprises, Ltd.  
 Dystrybutor: Empire Interactive  
 Internet: [www.sega.com](http://www.sega.com)  
 Wymagania: Pentium 166 MHz, 32 MB lub szybszy, Windows 98, Direct X 5  
 Akcelerator: 3D Accelerator

# STAR TREK CORNER 1

Kącik Star Treka im. kapitana Spocka

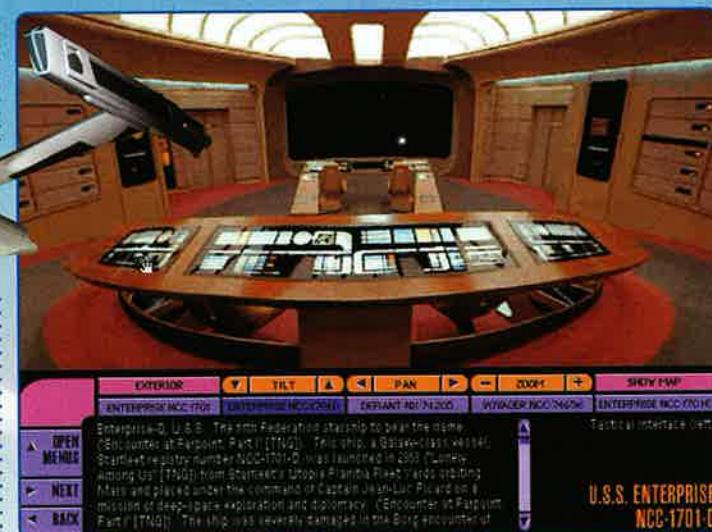
Witam. Po okresie błędów i wypadek na łamy waszego ulubionego czasopisma zawiata kącik poświęcony Star Treku. Nie mogę obiecywać, że będzie co miesiąc (nie ode mnie to zależy) - ale mogę obiecywać, że będzie się pojawił od czasu do czasu. Jako że CDA to periodyk poświęcony grom komputerowym, zawartość kącika będzie zdefiniowana przez gry ze Star Trekiem w tle. Mimo iż coraz częściej wspomina się o nowych produktach, rzadko kto w Polsce zna wszystkie JUŻ wydane na zachodzie programy i periodyki. Przyjrzymy się grom, encyklopediom, gierkom shareware, owym oraz tekstówkom z czasów, gdy karta EGA była cudem na miarę U.S.S Enterprise. Zapraszam na sentymentalną wędrówkę i zapewniam, że większość z was nie słyszała o grach, które będą tu prezentowane. A więcej do dzieła...



Mycroft

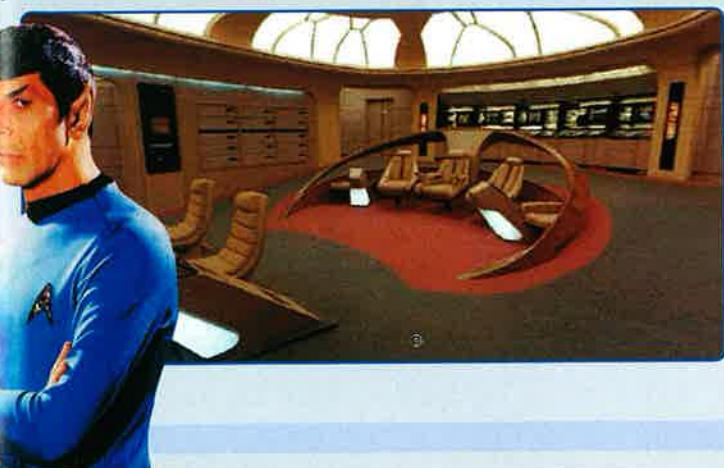
## STAR TREK: Captain's Chair

Tematem dzisiejszego odcinka jest jeden z ciekawych dla miłośników Star Treka produktów, mimo że nie jest grą. A wszystko zaczęło się od tego, że każdy zakręcony (czytaj: obsesyjnie opętyany) chciał zasiąść na fotelu kapitana okrętu premierującego bezkresne czeluscie kosmosu. Po około 35 latach gwiazdnych wędrówek i nocach pełnych marzeń nadeszła wiekopomna chwila. Najstajniejsze okręty Gwiezdnej Floty stały się bohaterami programu stworzonego przez Simon & Schuster Interactive - firmy znane między innymi z wszelakiego typu trekowych wydawnictw zarówno multimedialnych, jak i papierowych. Całości nie należy traktować inaczej jak wyprawy po wirtualnym muzeum. Do naszych dyspozycji będą mostki najstajniejszych (znanych z seriali telewizyjnych i filmów) statków floty: USS Enterprise, USS Enterprise D, USS Defiant. Będzie można zajrzać w każdą konsolę, naciśnąć każdy przycisk i co najwyżej wykonać kilka prostych, ale jakie interesujących każdego trekkera czynności. Mam na myśli uruchamianie silników, strzelanie torpedami czy chociażby odwracanie rdzenia napędu Warp. Dzięki



przypominam, że program powstał jakiś czas temu, a zamysłem producentów nie było tworzenie gry FPP, a jedynie szczegółowej prezentacji. Jednak na zwiedzaniu mostka sprawa się nie kończy i gdy klikniemy porozrzucone tu i ówdzie przedmioty, będziemy mieli niepowtarzalną okazję przeczytania kilku ciekawych szczegółów o każdym z nich, a także obejrzeć projekcję każdego przedmiotu. Strzelby fażerowe, apteczka polowa, komunikatory - to nie lada gratka dla każdego fana. No i nie możemy przecież zapominać, że w całym programie ukryto "kilka śmiesznych mini-programów (piersiowa Enterprise) czy też dodatkowy, ukryty mostek (Enterprise D - wystarczy z prawego panelu przy fotelu kapitana odczytać odpowiedni kod, a później wpisać go w lewej konsoli taktycznej). Całość programu została okraszona filmikami z udziałem aktorów występujących w serialach. Naszymi narratorami będą Worf, Riker, Sisko czy też Janeway. Muszę przyznać, że jest to dość zabawny program, a dla fanatyków, potocznie zwanych trekkermi, wręcz lektura obowiązkowa. Zresztą po patrzeniu na obrazki. Szkoda tylko, że większość z tych programów jest dostępna wyłącznie za granicą... :-(. Tyle na dobry początek.

Napiszcie, czy chcecie więcej i dla czego tak (albo nie).



# Polska scena Counter-Strike'a

## czyli finał rozgrywek Ligi Gier Komputerowych LAAG (\*)

**Counter-Strike jest obecnie najpopularniejszym multiplayerowym shooterem na całym świecie - podobnie jak u nas, czego najlepszym dowodem są tysiące fragujących się bez litości graczy na wielu polskich serwerach, przez 7 dni w tygodniu i 24 godziny na dobę.**

**Sebastian R. Bialek**

a.k.a (null)EH AMB/RA Sarion Blavai

**C**ounter-Strike skupia w Polsce bardzo liczne środowisko - do chwili obecnej zarejestrowano ponad 200 klanów i cały czas powstają nowe. Liczbę graczy związanych z tym turniejem możemy określić na poziomie ok. 15 000 w skali całego kraju, co jest liczbą znaczącą i jak na nasze warunki prawdziwie imponującą. Co ciekawe, środowisko to skupia bardzo zróżnicowane grupy ludzi - w Counter-Strike grają zarówno dorosli, jak i młodzież. Nie należą do rzadkości sytuacje, gdy tą grą pasjonują się całe wielopokoleniowe rodziny - rodzice razem z dziećmi.

uznawane za faworytów, odpadły (DUNE, 1410), natomiast kilka innych rozgrywek Ligi zaczęło zdobywać należny im szacunek...

Napięcie rosło, w miarę jak kolejne klany odpadały w trakcie eliminacji, bo każdy uczestnik i widz zadawał sobie pytanie, kto dotrwa do ścisłego finału? Jaki będzie skład, który zadecyduje o tym, kto zostanie drużynowym mistrzem Polski w Counter-Strike'u?



nagrodzony zdobywca 2 miejsca, klan GRYNET

Wyrazem tego, jakby nie było, fenomenu w Polsce jest istnienie i działanie w skali ogólnokrajowej pierwszej Ligi Gier Komputerowych, której obecna, wiosenne-latek edycja właśnie się zakończyła - 30 czerwca w Warszawie finałowym turniejem o mistrzostwo Polski. Pomyślową Ligę i jej organizatorem jest Pierwsze Polskie Stowarzyszenie Graczy Komputerowych LAAG, które poprzez swoje działania chce aktywnie wspierać wszelkiego rodzaju akcje zmierzające do upowszechnienia tematu gier komputerowych i ich dostępności w Polsce.

Liga wystartowała w momencie rozpoczęcia zapisów do niej, faza rejestracji miała początek jeszcze w lutym, kiedy klanы chętnie do wzięcia udziału w spotkaniach Ligi mogły zgłosić akces uczestnictwa. Natomiast preludium rozgrywek Ligi było oficjalne losowanie w czasie uroczystości 5-lecia klanów w niej uczestniczących, jakie obchodził w tym roku CD Action, we Wrocławiu, w kwietniu tego roku. W czasie tego losowania wyłoniono grupy, które potem systemem eliminacji wyłoniły trzy zwycięskie klany biorące udział w finale.

W czasie eliminacji doszło do wielu niespodzianek, które dodały smaku i koloru i tak już emocjonującym rozgrywkom. Klany, które ze względu na swoje dotychczasowe dokonania oraz pozycję zajmowaną w rankingach ([www.statsy.counterstrike.pl](http://www.statsy.counterstrike.pl)), były



klan [BRO] w bojowych nastojach...)

Mapy, na których odbywały się pojedynki w półfinałach, to nieśmiertelny i ukochany przez wszystkich CS-owców de\_dust (jest to bezapelacyjnie najpopularniejsza mapa w historii tej gry) oraz de\_prodigy, który również ma bardzo wielu zwolenników - są tacy, którzy wręcz się w nim specjalizują, jak np. STREFA, co pozwoliło im wygrać z jednym z najlepszych polskich klanów, czyli z DUNEM. To spotkanie miało swoją dramaturgię, ponieważ pierwszą rundę na de\_dust STREFA przegrała 0:6 i 0:6, co nawet przy największej dozie optymizmu i ducha fair play trudno nazwać wynikiem wyrównanego pojedynku.

Jednakże właśnie na de\_prodigy STREFA pokazała, na co ją stać, wygrywając efektownie i na tyle wysoko, że różnicą punktów zwyciężyła w całym meczu, a tym samym zagwarantowała sobie uczestnictwo w finale.

W wyniku rozegranych półfinałów poznaliśmy ścisłe grono finalistów, czyli następujące klany: GRYNET, STREFA, BRO. Wśród nich miał zostać wyłoniony zwycięzca i mistrz polskiej sceny Counter-Strike'a.

W drodze oddzielnego losowania tuż przed samym finałem wybrane zostały mapy, na których miały rozegrać się ostateczne spotkania. Okazało się, że są to de\_train oraz de\_cable. Co ciekawe, ta ostatnia

mapa, choć już wiekowa, nie jest grana tak często, jak np. de\_prodigy czy cs\_italy. Wynikiem tego była sytuacja, jaka przydarzyła się STREFIE, która nigdy nie grała żadnej "klanówki" na de\_cable, a na de\_train grała po raz drugi w swojej historii... Cóż, życie jest pełne niespodzianek, nieprawdaż? :)

Tak czy inaczej, finał rozgrywek Ligi zapowiadał się niezwykle emocjonująco - uczestnictwo utytułowanych klanów, czyli GRYNETU oraz BRO, dawało pewność pojedynków na najwyższym poziomie, natomiast STREFA po niesamowitym wyczynie wyeliminowania dwóch bardzo mocnych faworytów Ligi, czyli DUNE'A i NULL, jawiła się jako bardzo groźny i nie dający przewidzieć własnych poczynań przeciwnik.

Jednakże takiego zakończenia i takiego napięcia w czasie finału, który odbył się 30 czerwca w centrum rozrywki Hokus Pokus w Warszawie, nie spodziewał się nikt... Ale jak wiadomo, życie tworzy najciekawsze i najbardziej emocjonujące scenariusze, a w tym przypadku splot okoliczności przygotował nam prawdziwy thriller.

Wszystko rozpoczęło się w centrum rozrywki Hokus Pokus o godzinie 13:30, kiedy mecz między GRYNETEM i BRO miał wyłonić pierwszego zwycięzcę tego dnia. Pierwszy pojedynek był bardzo zacięty i niezwykle wyrównany - wynik końcowy tego spotkania to 2:2, ale BRO udało się wygrać cały ten mecz różnicą jednego, tzw. "malego", punktu, który był przyznawany za każdą wygraną rundę na danej mapie.



uginający się pod ciężarem nagród zwycięski klan [BRO]

Dokładne wyniki tego spotkania to:

Mapa de_train	GRYNET	vs.	BRO
7	:	3	
4	:	6	

Mapa de_cable	GRYNET	vs.	BRO
0	:	5	
6	:	4	

Kolejny mecz zapowiadał się również emocjonująco. "Czarny koń" rozgrywek, czyli klan STREFA, po absolutnie niespodziewanym i zaskakującym wyeliminowaniu dwóch wielkich faworytów Ligi, tzn. klanów NULL oraz DUNE, skupiających najlepszych "wymiataczy" polskiej sceny Counter-Strike'a, jawił się jako twardy orzech do zgryzienia. Jednak, jak w przypadku poprzednich zwycięstw, szczęście stało po stronie STREFY, tak teraz wyraźnie się od niej odwróciło... Prawdę powiedzawszy, GRYNET niemalże zdeklasowa-

wał swojego kolejnego rywala, bo pozwolił mu na zremisowanie tylko jednej rundy, pozostałe wygrał w sprawdzeniu w efektownym stylu.

Wyniki szczegółowe tego meczu:

Mapa de_cable	GRYNET	vs.	STREFA
3	:	3	
7	:	3	

Mapa de_train	GRYNET	vs.	STREFA
7	:	3	
8	:	2	

Ostatni mecz wydawał się być tylko formalnością i w rzeczywistości tak było. Klan BRO nie pozostawił żadnych złudzeń STREFIE co do ich możliwości na zdobycie zwycięskiego tytułu. Oznaczało to kolejną, drugą już porażkę dla STREFY w tym turnieju...



Hokus Pokus, czyli miejsce turniejowych zmagań

Wyniki szczegółowe tego meczu:

Mapa de_cable	BRO	vs.	STREFA
7	:	1	
6	:	3	

Mapa de_train	BRO	vs.	STREFA
7	:	3	
4	:	5	

Po zsumowaniu wszystkich wyników tego dnia okazało się, że zgodnie z regulaminem Ligi, punkty liczone w czasie meczów finałowych, dają zwycięstwo klanowi GRYNET, pomimo że klan BRO wygrał oba swoje spotkania. Jednakże pierwsze starcie między GRYNETEM a BRO miało bardzo wyrównany przebieg, ponadto wygrana BRO była minimalna, tylko jednym małym punktem, w takim przypadku organizatorzy zaproponowali obu klanom rozegranie dodatkowego meczu - dogrywki finałowej, mającej wyłonić ostatecznego zwycięzcę finałów Ligi i tym samym mistrza polskiego Counter-Strike'a.

Pamiętajmy o tym, że turniej trwał non stop od wcześniejszych godzin południowych, wiadomo, że dokonanie niezbędnej kalibracji sprzętu (drivery) zabiera chwilę czasu, a tu było to szczególnie istotne, bo większość graczy pojawiła się z własnymi myszkami i klawiaturami. Dlatego też, aby umożliwić gracjom korzystanie z ich własnego sprzętu, organizatorzy dokonywali heroicznych wręcz wysiłków, żeby wszystko sprawnie działało. Ale na to potrzeba czasu, dlatego też ostatni mecz turnieju zakończył się około godziny 22:30, potem odbyło się liczenie punktów i okazało się, że powstała sytuacja wymaga odpowiedniego rozwiązania.

Wobec powyższego kilkunastogodzinny maraton, pełen emocji, a tym samym wyczerpujący zarówno dla graczy, jak i dla organizatorów, miał być kontynuowany. Jednakże organizatorzy nie chcieli, aby powstała jakaś niejasna sytuacja - chodziło przecież o mistrzostwo Polski w Counter-Strike'u, dla tego też, pomimo zmęczenia nas wszystkich, oko-

to godziny 23:30 przystąpiliśmy do dogrywki finałowej. Zasady były bardzo proste - mapa de\_dust, dwie standardowe tury po 15 minut każda dla obu stron.

Skrzynie wyczerpani (po trwającym już prawie 12 godzin turnieju) zawodnicy zasięgnęli do swych stanowisk. Pierwszy jako CT na de\_dust miał grać BRO. I tu właśnie rozegrał się prawdziwy horror.

Pierwszą rzeczą było olbrzymie napięcie, ponieważ wiadomo, że oba klany bardzo chciały wygrać, a te późne godziny miały zdecydować o wszystkim. Druga sprawa to bardzo silna presja wywierana przez publiczność. Na wielkim ekranie prezentowano w trybie spectatora każdy mecz, a jego przebieg był zawsze bardzo żywiołowo komentowany. STREFA miała nawet swoją ekipę cheerleaderów: (niestety był to skład wyłącznie męski), która wymachując sporych rozmiarów transparentem, czyniła potworny hałas. Dlatego zawodnicy na czas trwania finałowej dogrywki poprosili o wyłączenie transmisji na ekranie zewnętrznym dla zgromadzonej publiki.

Pierwsza runda zaczęła się standardowo, czyli blokadą wszystkich przejść i dłużącym się wyczekiwaniem na pierwszy ruch strony przeciwczej. Skutkiem tego wytworzyło się niesamowite napięcie, bo każdy z grających czekał nawet na najmniejsze drgnienie przeciwnika. Cisza, jaką panowała w grali, była po prostu idealna. Słyszać było nawet pracujące wentylatory procesorów w komputerach...

Jednak szczęście uśmiechnęło się do BRO, ponieważ zaczynali na finałowej mapie de\_dust jako CT, a każdy gracz wie, że na tej mapie jest o wiele prościej bronić pozycji w roli CT, niż atakować. Zresztą wszystkie mapy typu de\_wymuszają na terrorystach podłożenie bomby, dlatego właśnie ten team zmuszony jest do działań ofensywnych. Jednak dzięki temu, że pierwsze starcie zakończyło się wynikiem 4:0, a po szczególne rundy trwały po 5 minut (całe starcie 15 minut), GRYNET był zmuszony znowu atakować, ponieważ gdyby BRO przegrało wszystkie kolejne



"dynamiczny" doping fanów klanu STREFA:)

rundy, to w standardowym czasie wynik byłby i tak 4:3 w małych punktach na rzecz BRO. Z tego powodu GRYNET postawił wszystko na jedną kartę...

I wówczas nastąpił moment, który w znacznym stopniu wpłynął na wynik finałowego spotkania. Zawodnik GRYNETU, grający naprawdę bardzo dobrze, w ferworze walki rzucił granat, który zabił 3 jego kolegów z teamu... Takie rzeczy zdarzają się nawet najlepszym, więc teoretycznie nie powinno być wielkiej tragedii, ale było. Po pierwsze, olbrzymie napięcie, w końcu to były mistrzostwa Polski, po drugie, straszliwe zmęczenie oraz presja publiczności mogły nadzarpać nerwy nawet najbardziej wytrzymałe osoby. Najprawdopodobniej dlatego pechowy zawodnik GRYNETU kompletnie się załamał, sędziowie zmuszeni byli zarządzić przerwę techniczną, bo nietety nie był on w stanie grać...

## Chwila dla sponsorów

Organizatorzy chcieli wyrazić szczególną podziękowanie firmom, które zaangażowały się w pomoc przy organizacji turnieju oraz ufundowały nagrody na łączną kwotę ponad 15 000 zł, a są to:

**HOKUS POKUS** - centrum rozrywki, dzięki któremu turniej się odbył.  
**LOGITECH** - fundator zestawów Cordless iTouch, WebCamów oraz zestawów głośników.  
**MANTA (X-TECHNOLOGIES)** - myszki optyczne oraz zestawy słuchawkowe z mikrofonami.

**LANSER.NET (SAITEX)** - gamepady oraz dżojstiki firmy Saitek.  
**WWW.EMPIK.COM** - dotkumowy oddział Empiku, który ufundował gry HalfLife, myszki optyczne, pady i zegarki.

**COCA-COLA** - napoita spragnionych graczy i organizatorów.  
**TBM (TOSHIBA)** - użyczyła sprzętu audiovisualnego, dzięki któremu wszyscy mogli zobaczyć, co jest grane...)

**Wirtualna Polska** - wsparła nas medialnie w czasie imprezy.

**CD Action** - był patronem medialnym całego przedsięwzięcia oraz dodatkowo ufundował nagrody w postaci prenumerat.

**RADIOSATY** - poinformowała stachaczy o wydarzeniu.

Organizatorzy pragną podziękować wszystkim firmom oraz pracownikom, którzy pomogli nam przygotować to wielkie święto dla graczy z całego kraju, a także śledziom turniejowym (null OP oraz AGAINST - byli zaangażowani nie tylko w finał, ale także w cały przebieg rozgrywek Ligi).

Po kilku minutach GRYNET wrócił do gry, ale wiele osób odnosiło wrażenie, że jest już po meczu. Cóż, każde zaw

Mistrzostwo Świata w 1998 i Mistrzostwo Europy w 2000 roku. Tak właśnie przedstawia się bilans osiągnięć piłkarskiej reprezentacji Francji na przestrzeni ostatnich lat. Czy zatem coś dziwnego jest w fakcie, że EA Sports wybrało Paryż oraz pobliskie Clairfontaine jako miejsce prezentacji najmłodsze dziecka z rodziną FIFA? Odpowiedź oczywiście brzmi "nie", zatem w dniach 2-4 lipca grupa wybranych mogła ujrzeć grę FIFA 2002.

Eld

## Dziennik pokładowy Elda

Czas gwiazdowy 02 07 2001

Zbiorkę pismaków wyznaczono na poniedziałkowe popołudnie 2 lipca, lecz dla mnie wyprawa zaczęła się już w piątek - podróżą zatłoczonym pośpiechem rel-

Iker Casillas tym razem zamiat w bramce, sprawdza się grając w Fifę 2002.



Rami Arouriem z internetowego serwisu Futbol SportNet, który był drugą osobą reprezentującą nasz kraj na pokazie FIFA 2002. Razem udaliśmy się do pobliskiego Hotelu Hilton, gdzie mieściła się główna kwatery EA Sports na najbliższych kilkadesiąt godzin. Przynajmniej, że z początku czułem się trochę nieswojo w tym świdze ze szkła i marmuru :P. Ledwie zdążyłem się zalogować w swoim pokoju, a już panowie z EA Sports zapukali do moich drzwi, roznosząc sprzęt na wtorkowy trening na zielonej murawie. Zestaw składał się z koszulki, spodenek oraz piłkarskich getrów. Ciekawostką natomiast były opaski na oczy, zakładane do spania, z logo FIFA 2002. Zawsze o czym takim marzyłem - che, che, che. Na godzinę 19 wyznaczono spotkanie w sali konferencyjnej. Powitalne drinki oraz możliwości zagrana na Playach w kilka innych nowości ze stajni EA Sports (m.in.



Zbiorowa fotka uczestników pokazu Fifa 2002.

ci Wrocław - Warszawa. W stolicy Francji zameldowałem się w sobotni ranek, zatem do dyspozycji miałem dwa dni. Przez cały czas, na zwiadzanie Paryża, a raczej na podziwianie - zamiast zabójków... Lary Croft! Premiera filmu "Tomb Raider" miała miejsce 27 czerwca

i dosłownie wszędzie było to widać. Co dwa kroki wielki billboard z Larą, w każdym sklepie figurki, koszulki i tym podobne gadżety. Totalna marketingowa histeria na punkcie panny Croft.

Wróćmy jednak na ziemię. W poniedziałkowe popołudnie spotkałem się na lotnisku z

NHL 2002, F1 2001, NBA Street) umiliły wszystkim czas. Ja nie mogłem się opanować i musiałem zagrać w NHL 2002 (wersja ukrócona w 70%) i niestety z bolem musiałe przyznać, że na dzień dzisiejszy nie zrobiła na mnie dobrego wrażenia. (Ale poczekajmy, aż skończę...) Za to bardzo przypadło mi do gustu dynamiczne NBA Street i wypada założyć, że ta świetna gra ukazała się tylko na Playstation 2. Gdzieś tak koło 21:00 oficjalnie rozpoczęto imprezę, a honory gospodarza pełniły urocz i obdarzony kapitałnym poczuciem humoru Lawrie Mc Menemy. Ten starszy pan w swojej karierze menedżera prowadził, między innymi, Southampton, Sunderland, Irlandię Północną, a także pełnił funkcję asystenta menedżera reprezentacji Anglia. Po krótkiej i naszpikowanej dowcipami przemowie, zaprosił wszystkich do stołów i resztę wieczoru poświęciliśmy na integrację z przedstawicielami prasy innych państw oraz podziwianie bramkarza zespołu Real



## Wywiad z Tomaszem Radzińskim

**CDA:** W polskich mediach przy każdej nadającej się okazji podkreśla się twoje polskie pochodzenie, poza tym doskonale mówisz po polsku, zatem może wyjaśnisz nam, jak to z tobą jest. Dlaczego grasz w reprezentacji Kanady, a nie Polski?



**Tomasz Radzinski:** W wieku 13 lat wraz z rodzicami wyjechałem, przez Niemcy, do Kanady. Po pięciu latach otrzymałem obywatelstwo kanadyjskie, a wkrótce potem powołano mnie do reprezentacji. Nie odmówiłem.

**CDA:** Czy w takim razie żałował kiedyś swojego wyboru? Ostatnio reprezentacja Polski gra znakomicie.

**Tomasz Radzinski:** Wiem, że Polacy mają już niemal zapewniony awans do Mistrzostw Świata, natomiast Kanada gra w eliminacjach bardzo słabo. Milo by było wystąpić na takiej imprezie, ale stało się tak, a nie inaczej. Może trochę żałuję, gdyż i tak od trzech lat nie gram w reprezentacji Kanady.

**CDA:** W ostatnim sezonie bardzo dobrze grałeś zarówno w lidze belgijskiej, jak i w Lidze Mistrzów. Czy nie chciałbyś zmienić klubu na silniejszy? Anderlecht to raczej średniak, a ostatnio chodziły plotki o twoim transferze do Evertonu.

**Tomasz Radzinski:** Oczywiście, że chciałbym spróbować sił w silniejszej lidze, ale tymczasem nic z tego (ten wywiad był przeprowadzony 3 lipca, a 13 dojdzie jednak do skutku transfer z Evertonem - przyp. Eld.). Z Anderlechtu odszedł już Koller, natomiast zawodnicy, którzy przyszli, są bardzo młodzi. Działacze Anderlechtu nie chcą się zgodzić na moje odejście.

**CDA:** To może teraz powiesz, jakim sposobem znalazłeś się na imprezie promującej Fifę 2002?

**Tomasz Radzinski:** Z tym pytaniem należałoby się zwrócić do mojego menedżera (śmiech). Po prostu zna ludzi z EA Sports i ci zaproponowali, abym się właśnie tutaj pojawił.

**CDA:** A interesujesz się grami?

**Tomasz Radzinski:** Tak, mam Playstation, na którym gram, choć niezbyt często.

**CDA:** Jakie gry preferujesz? Piłkę nożną?

**Tomasz Radzinski:** Nie, jeśli już w coś gram, to tylko w wyścigi samochodowe. Muszą być bardzo szybkie.

Lawrie przedstawił zgromadzonym dziennikarzom byłych oraz obecnych gwiazdorów piłki kopanej, którzy nam, piłkarskim laikom, mieli wkrótce zaprezentować na murawie, o co chodzi w piłce nożnej. Funkcję me-



nedżera objął obecny selekcjoner reprezentacji Włoch Giovanni Trapattoni. Popularny "Trap" jest postacią doskonale znającą wszystkim kibicom, gdyż - jak wiadomo - wcześniej prowadził Milan, Juventus, Inter, Bayern Monachium, a przed objęciem funkcji selekcjonera - Fiorentinę. Doprawdy niewiele jest tak utytulowanych trenerów jak on,

Innymi znany z przeszłości osobami byli Mark Lawrenson (pięciokrotny mistrz Anglia z Liverpoolu, zdobywca Pucharu Mistrzów oraz Pucharu Zdobywców Pucharów). Obecnie komentator BBC, Ian Rush (za dłużo by wymieniać zdobyte przez niego tytuły i puchary - krótko mówiąc, najlepszy napastnik w historii Liverpoolu. Zdobył dla niego 346 bramek w 658 występach!). Alan Ball (pomocnik reprezentacji Anglia, piłkarz Southampton i Everton), Chris McMenamy (piłkarz Southampton, trener Sunderland, Newcastle i młodzieżówki Anglia). Dla nas, dziennikarzy w większości w moim wieku, najważniejsi byli jednak piłkarze. Na tym poletku niekwestionowaną gwiazdę, budzącą największą ciekawosć, był piłkarz, który... kilka miesięcy temu zakończył swoją bo-

## Fifa 2002 a sprawę polską

Jak nas poinformowała Bożena Stoma z IM Group, w Fifie 2002 znajdują się dwa polskie kluby - Wisła Kraków oraz Polonia Warszawa. Zabranie natomiast Legii Warszawy i Pogoni Szczecin, które to kluby odmówili EA Sports licencji na używanie nazw drużyn oraz nazwisk piłkarzy. Na pudełku gry sprzedawanej w naszym kraju pojawi się po raz pierwszy polski piłkarz. Będzie nim król strzelców ekstraklasy Tomasz Frankowski.



Od lewej: Matthaus, Casillas, El Temyat, Radzinski, Ball, Lawrenson, Johnston (zasłonięty) i Rush.

## Dziennik pokładowy Elda

Czas gwiazdowy 03 07 2001

Śniadanie pomiędzy 6:30 a 7:30, a o godzinie 8:00 jesteśmy gotowi do podróży. Wybieramy się do Clairfontaine, gdzie mieści się ośrodek przygotowawczy reprezentacji Francji. Tam właśnie francuska kadra zbiera się przed wszystkimi meczami międzynarodowymi. Tam również odbywają się grupowania inne zespoły, jak chociażby podczas naszego pobytu w FC Porto. Ośrodek zrobił na mnie młodzieńcze wrażenie i przechodziąc się po nim, zastanawialiśmy się z Ramim, czy kiedyś w Polsce powstało taka baza treningowa?

Kilkakrotnie widziałem taką bazę treningową w europejskich stadionach - Tomasz Radzinski z Anderlechtem Bruksela (kiedy piszę te słowa, jest już napastnikiem Evertonu), oraz najlepszy piłkarz Azji - Nawaf El Temyat z Arabii Saudyjskiej. Prezentacja miała bardzo sympatyczny charakter, a tuż po niej Lawrie podał składy ośmiu drużyn, które miały wybrać na pięknej murawie boiska treningowego. Rami i ja trafiliśmy do zespołu prowadzonego przez Ricka z Holandii, który to drużyna była wybuchową mieszaną holendersko-węgier-



ątaką karierą, a mianowicie Lothar Matthaus. Niewiele mniejszym zainteresowaniem (zwłaszcza Ramiego i moim jako fanką Realu Madrytu) cieszyły się młodziutki Iker Casillas. Dwójka gwiazdorów wspomagała jeden z najskuteczniejszych snajperów ostatnich sezonów na

europejskich stadionach - Tomasz Radzinski z Anderlechtem Bruksela (kiedy piszę te słowa, jest już napastnikiem Evertonu), oraz najlepszy piłkarz Azji - Nawaf

El Temyat z Arabii Saudyjskiej.

Prezentacja miała bardzo sympatyczny charakter, a tuż po niej Lawrie podał składy ośmiu drużyn, które miały wybrać na pięknej murawie boiska treningowego. Rami i ja trafiliśmy do zespołu prowadzonego przez Ricka z Holandii, który to drużyna była wybuchową mieszaną holendersko-węgier-

ątaką karierą, a mianowicie Lothar Matthaus. Niewiele mniejszym zainteresowaniem (zwłaszcza Ramiego i moim jako fanką Realu Madrytu) cieszyły się młodziutki Iker Casillas. Dwójka gwiazdorów wspomagała jeden z najskuteczniejszych snajperów ostatnich sezonów na

europejskich stadionach - Tomasz Radzinski z Anderlechtem Bruksela (kiedy piszę te słowa, jest już napastnikiem Evertonu), oraz najlepszy piłkarz Azji - Nawaf

El Temyat z Arabii Saudyjskiej.



## Wywiad z Ikerem Casillasem

Wywiad przeprowadzony z Casillasem dotyczył głównie spraw związanych z Realu Madryt, i co ciekawe, tłumaczem (Iker odpowiadał po hiszpańsku) była pewna Hiszpanka z... Barcelony - przez co mam niewiele wrażenia, że nie wszystko tłumaczyła jak należy. Ponizej kilka ciekawych wypowiedzi.



**CDA:** Czy zamierzasz pozostać do końca kariery w Realu?

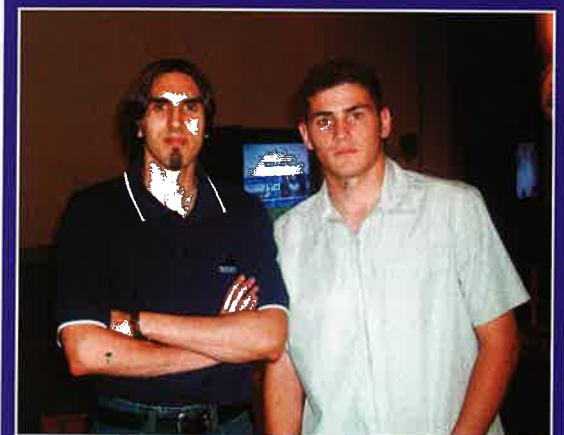
**Iker Casillas:** Jestem związany z tym klubem od 9 roku życia, zawsze kibicowałem Realowi. Jednak za dwa lata kończy mi się kontrakt i niczego nie mogę wykluczyć.

**CDA:** Nieśmiertelne pytanie o reprezentację Hiszpanii: dlaczego tak dobrze gracie w eliminacjach, a beznadziejnie w finałach wielkich imprez?

**Iker Casillas:** Nie wiem, po prostu nie wiem (śmiech).

**CDA:** Wczoraj i dzisiaj większość czasu spędzasz grając na Playstation, chyba bardzo to lubisz?

**Iker Casillas:** Tak, jest to bardzo dobry sposób na odpoczynek.



**CDA:** W co lubisz grać najbardziej?

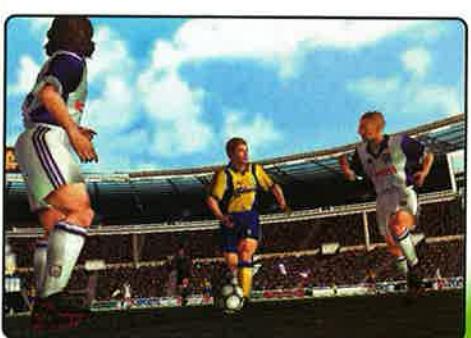
**Iker Casillas:** Przed wczesnym gram w piłkę nożną, jak np. FIFA 2002 (rozumiamy, podczas gdy Iker siedzi przed dużym ekranem), ale lubię też inne gry sportowe.

sko-polską. Po kwadransie, przeznaczonym na przebieranie, znaleźliśmy się na boisku podzielonym na osiem stacji. Przy każdej z nich stał któryś z trenerów bądź piłkarzy, a my wykonywaliśmy ich polecenia. Celem było uzyskanie jak najlepszego wyniku dla drużyny. Konkurencje były dość zróżnicowane, począwszy od wyrzucania z autu piłki, poprzez slalom z piłką pomiędzy pachołkami, strzelanie do bramki z ostrego konta aż po manifestowanie radości po zdobyciu bramki (co było uwieczniane na taśmie video :)). Największe emocje towarzyszyły jednak stacji, przy której gospodarzami byli Iker Casillas oraz Tomek Radziński. Ten

Strzelam właśnie bramkę Ikerowi Casillasowi!



cie i kończąc mecz w dziewiątkę. Natomiast w rewanzu rozgrywka zakończyła się wynikiem dokładnie odwrotnym, a gola udało mi się wbić w... 90 minucie! To się nazywa prawdziwy rewanz. :) W międzyczasie można było przeprowadzać rozmowy z piłkarzami. Ja wybrałem jako swój cel Iker Casillas oraz Tomek Radzińskiego, który - jak się okazało podczas gry w piłkę - doskonale mówi po polsku, a przy tym jest bardzo sympatycznym facetem. Okrojone wersje obu wywiadów możecie przeczytać obok.



drugi podawał piłkę, a dziennikarze starali się zaskoczyć strzegącego bramki Casillasa. Mnie udało się oddać trzy strzały. Dwa pierwsze, z odległości jakich 18 metrów. Casillas obronił w dobrym stylu, ale za trzecim razem, z karnego, ułokował piłkę w siatce. Strzeliłem mocno, tuż nad ziemią przy lewym słupku. Ech, uczucia towarzyszącego temu strzałowi nie da się opisać! Naprawdę, mam wielką satysfakcję!

### Dziennik pokładowy Elda

Czas gwiazdowy 04 07 2001

Zrywam się skoro świt, bowiem rano wraca do Warszawy Rami, a ja chcę nadać moje bagażne właśnie na rannym samolot i gdyż zamierzałem udać się do Paryża. Wszak mój samolot odlatuje dopiero tuż przed 20:00. Szybko uporaliśmy się ze śniadaniem i z żalem udaliśmy się na lotnisko. Nie udało się nam nawet pożegnać z opiekunką z ramienia EA Sports - Rinn. Szkoła. Pozostała część dnia upłynęła mi na zwiedzaniu i przede wszystkim buszowaniu po sklepach muzycznych. Wieczorem wracam do Polski w cudnej scenierii zachodzącego słońca, z uśmiechem wspominając ostatnie dni. Dlaczego jest tak, że wszystko co dobrze tak szybko się kończy? □

### FIFA 2002 w obliczu faktów

- tryb kwalifikacji do Mistrzostw Świata w Korei i Japonii. Doskonałe odzwierciedlenie sytuacji reprezentacji - kontuzje, karty i zmęczenie piłkarzy wyczerpującym sezonem. Poza tym tryby meczu towarzyskiego, ligi i trening.
- edytor pozwalający na stworzenie własnej ligi, drużyn i zawodników.
- rewolucyjny system podań. Dokładne podanie prostopadle dolem lub góram z pominięciem obrony przeciwnika.
- nowy system gry obronnej.
- rozbudowany system pomocy. Podczas meczu gracz może liczyć na podpowiedzi, które dotyczą zmian piłkarzy oraz taktyki.
- poprawiona grafika, zwłaszcza piłkarzy.
- 16 lig, ponad 500 drużyn - w tym około 175 narodowych.
- 16 lig, ponad 500 drużyn - w tym około 175 narodowych.



# ORIENTUJ SIE

12 : 03 : 05 : 01

WEJDŹ W NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE,  
ZOBACZ CO SIE DZIEJE  
W CYBERPRZESTRZENI,  
POCZUJ PAŁER NAJNOWSZYCH GIER

NOWY PROGRAM  
W GAME ONE  
CODZIENNIE  
OD 1 WRZEŚNIA!  
STARTUJ Z NAMI!

SUPERNOWA FORMUŁA PROGRAMU!



# Przytniemy komara?

Oto wywiad z jednym z "ojów" Comara Barbaryna. Osoby poważne i zarzucające nam, że nie szanujemy czytelników i zachowujemy się dziwnie "w ogóle wstydu, i zgroza to CDA", lojalnie uprzedzamy, iż zaraz się bardzo wkurzą - no, chyba że posłuchają dobrzej rady i NIE przeczytają tego tekstu.

- Cześć, czy mógłbyś nam powiedzieć kilka słów o sobie?

Dobry wieczór wszystkim, nazywam się Bartosz Słomka (dla kolegów Zdzisław Polomski). Chyba nie ma sensu pisać o sobie, gdyż, moim zdaniem, jedyną wizytówką twórców powinny być ich dzieła...

- Jak zaczęła się Twoja przygoda z komputerem?

W roku 1999 zająłem się "kręceniem" krótkich filmów animowanych dla potrzeb TV, w związku z czym zostałem zmuszony do zakupu PC.

- A twoje ulubione gry to...?

"Commandos", "Street Fighter", "Age of Empire", "Rouge Squadron" "Lolek i Babolek".

- "Lolek i Babolek"? To chyba coś tylko dla dorosłych? :)

Gra traktuje o przygodach w nosie dwóch klejących się urwisiów.

- Aha, tak - ten... przejdźmy do DGU? Interactive. Kiedy narodził się pomysł założenia firmy tworzącej gry?

Pod koniec szumnego roku 1999 wraz z Radosławem Szamrejem (który niestety już ze mną nie pracuje, a którego pozdrawiam) skonstruowaliśmy grę egzotyczno-erotyczną, dzięki czemu odważnie się zaatakowały szczyty list przebojów wirtualnej rozrywki dziecięcej, he, he, he...

- Ile osób w tej chwili składa się firma, czym się one zajmują?

Ludziska się wymieniają i raczej ciężko byłoby podać konkretną liczbę. Mogę jedynie zdradzić, że na liście ptac figurały obecnie 384 osoby + Szalik - szkolony pies samoobrończy. Każdy zajmuje się swoimi sprawami, przeważnie tworzeniem gier.

- Jak rozumiem, Szalik ma również swój projekt?

Oczywiście, robocza wersja nosi tytuł "Comar Pedigi Pal Barbarian".

- Intriguje mnie nazwa DGU? Interactive. Czy możesz zdradzić, co ona oznacza?

Hal! Nic z tego. Zamierzamy ogłosić konkurs na prawidłowe rozszyfrowanie nazwy. Główna nagroda, obok Mercedesa, to 8 ton ratyfikowanego cukru w kostkach.

- Dlaczego postanowiliście stworzyć "Comara" - gry dla dzieci?

Ponieważ, moim zdaniem, dla dzieci tworzy się najtrudniej. Małuchy mają swój świat, swoje filmy. Było to dla



nas prawdziwe wyzwanie. Trzeba być nieźle po-kręconym, żeby trafić w młodociane gusta, nie powielając wszelobylskich schematów.



- Czy do pisania scenariusza wynajęliście satyryka? Czytając go, solidnie się uśmiejam. Czy reszta gry też taka będzie?

Przez chwilę współpracowaliśmy ze Spielbergiem, ale Lucas wydzwaniał po nocach z pogrózkami, więc w efekcie daliśmy spokój z profesjonalizmem. Odnośnie zaś reszty gry ciążko mi cokolwiek powiedzieć, gdyż właśnie wróciłem z 18-miesięcznego urlopu w Grecji i kompletnie nic nie jarzę.

- Jak wygląda dzień pracy w DGU?

Normalnie - jak wszędzie:

10.00 - 13.15 - basen kryty

13.30-17.00 - prace konceptualne (rozgryzamy konstrukcje "endżinów" innych gier, jak np. Unreal, grając po Sieci).

17.00- 18.00 - każdy coś tam o sobie opowiada i przynosi z domu różne rzeczy. A to jakiś rysunek, a to C++. Wieczorem zaś spotykamy się na grillu i układamy piosenki do Comara.

- Ech... chyba zostanę programistą. :) Powiedz, czy jeśli "Comar" okaże się sukcesem, na co się zanosi, macie w planach jego kontynuację lub inny projekt?

Scenariusz był skonstruowany jako dyptyk. Jeśli część pierwsza okaże się sukcesem, pytanie o kontynuację należy skierować do wydawcy. Ale z tego, co ostatnio podstępfam w toalecie, cała kasa z jedynki ma zostać wpakowana w fermę drobiu pod Kaliszem.

- Czy jest coś, co chciałbyś przekazać naszym czytelnikom?

Pewnie:

Jesteś blondynką?

W wieku pomiędzy 48-69?

O wymiarach 190/210/314?

Lubisz mielone kotlety i narty wodne?

NIGDY DO MNIE NIE DZWOŃ!!!

Pozdrawiam, żegnając się słowami poety: "To na razie, zbieraj bazie".

- Tenks za wywiad. Na pewno nie zadzwonię. ;)

## Pomocna Dłoń

Dziś PD wyjątkowo w wersji "ekstramini" (całość jak zawsze na CD/Extras/PD). Przypominam, że anons wysyłamy WYŁĄCZNIE na kartkach pocztowych lub za pomocą e-maili (pd@silvershark.com.pl - e-maile wysyłane na inny adres nie będą publikowane!). Przed wysłaniem anonsu warto też zapoznać się z tekstem!!! CZYTAJ KO-NIECZNIE (w wersji PD na CD) - znacznie zwiększy to szansę publikacji anonsu.

### SPRZEDAM

- Kupię Half-life, ORYGINAŁ!!! Krzysztof Madejski, ul. Międzynarodowa 60, m. 56, 03-922 Warszawa. kangooro@wp.pl

- Kupię lub zamienię grę (ORIGINALNY) Final Fantasy 8. Marcin Owiderski, ul. Długa 31/46, 87-800 Włocławek.

- Kupię Celerona A 533 MHz PPGA. Krzysztof Jucha, Sonne.pl@interia.pl, ul. Żeromskiego 4/11, 97-400 Bełchatów. Tel. (044) 633 56 90.

- Kupię moduł NICAM do PixelView PlayTv. Dariusz Suchocki, Klonowica 36/10, 87-100 TORUŃ, darektor@poczta.onet.pl

- Kupię następujące gry w oryginalnych wersjach: Frogger 2 - Swampy's Revenge - recenzja w 01.2001. CDA; Rolling Marbles - demo w 01.2000 CDA. Pluta Robert, os. Zachód A2/D18, 73-110 Stargard Szczeciński. E-mail: xrobro@poczta.onet.pl

- Kupię oryginalne gry: International Football 2000 lub The F.A. Premier League Stars 2001 po atrakcyjnej cenie (do 40 zł). Pińkie!!! Krzysztof Krawczyk, ul. Zielona 10, 32-610 Brzeziny, tel. (033) 843 33 91, e-mail: krzysiekrr@poczta.onet.pl

- Oryginalną grę "Star Knights". Cena do uzgodnienia. Marcin Lis, ul. Armii Krajowej 30, 64-920 Piła, e-mail: lismarcin@kki.net.pl. Tel: (067) 213 43 50.

### ZAMIENIĘ

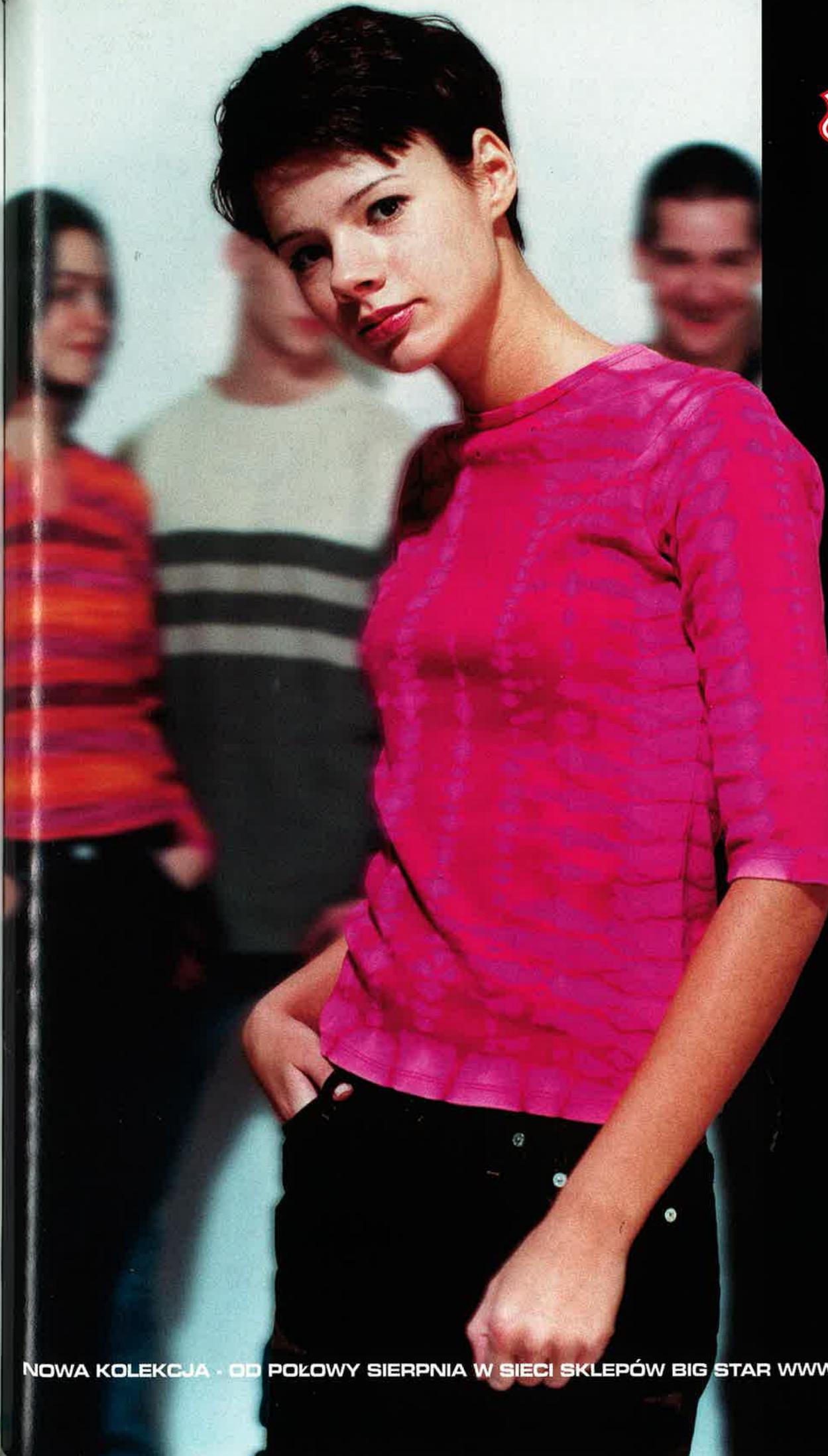
- Zamienię: Settlers 4 PL+ Saga Gniew Wikingów PL na Red Alert 2 PL lub The Sims PL; Settlers II PL+ Nowe Misje (2CD) na Polanie; Heroes II (3CD) - 75 zł lub na króla z gier: Cywilizacja 2 Próba Czasu PL, Icewind Dale PL, Ignition, Fallout Tactics PL, Europa Universalis PL, Kingdom Under Fire PL, Worms World Party PL. Do pierwszego zamówienia dodam gratis Viper Racing. Wszystkie gry są oryginalne, mają opakowanie i instrukcję. Robert Poświatka, Wygoda 11a, 05-480 Karczew, robert1986@wp.pl, tel. (022) 780 73 89.

- Wymienię oryginalne gry: Daikatana, Sydney 2000, K.O., SIM CITY 3000 PL, NEED FOR SPEED V, RAINBOW SIX 2, SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP PL, UEFA EURO 2000, RAYMAN 2, JANE'S F/A-18, AGE OF EMPIRES 1 + DODATEK, DARK REIGN 2 NA: ZEUS PAN OLIMPO PL, HALF-LIFE, KURKA WODA, SENSIBLE SOCCER 98, THE SETTLERS 3 PL. Możliwość wymiany dwóch gier za jedną!!! Kłodzki Krzysztof, ul. Dobrzyńska 4, 87-600 Lipno, tel. (607) 751 54 70, prosić Piotrka.

- Zamienię oryginalne gry: Demise, Might&Magic 7, Wehrmacht Czasu, Kryształowy Klucz, Simon Puzzle Pack, StarLancer, Enemy Engaged na inne! Jacek Hałas, 43-300 Bielsko-Biała, Dębowa 1/13, e-mail: jacekhallas@hoga.pl

- Kupię, zamienię się literaturą informatyczną. Książki mogą być z różnych dziedzin informatyki. Wojciech Gaślewski, Szklarka Radnicka 4/10, 66-600 Krosno Odrzańskie, tel. (068) 383 15 71, alimen@poczta.onet.pl

**NOWA KOLEKCJA • OD POŁOWY SIERPNIA W SIECI SKLEPÓW BIG STAR WWW.BIGSTAR.COM.PL**



**BIG STAR®**  
Your Life. Your Jeans.



# Wakacje forever!

...więc pośmiejmy się z tekstu znalezionego w Internecie lub napisanych przez czytelników CDA.

## Terminator 3?

Oto zapowiedź Terminatora 2 z telewizji pewnej stacji telewizyjnej

"Arnold Schwarzenegger jako mężczyzna, który zostaje przesłany z przyszłości pod postacią robota, aby stoczyć pojedynek na śmierć i życie z innym terminatorem, który zabija go w przeszłości, gdy bohater był chłopcem."

O, hasta!!! (la vista, bebi! :)

## Rozmówki wakacyjne

Krótki kurs dla osób wybierających się do niektórych krajów Bliskiego Wschodu.



**AKBAR KALI-KILI HAFTIR LOFTAN** - dziękuję, że mi pan pokazał swój piękny pistolet.

**FEKR GABUL GARDAN DAVAT PAE GUSZ DIVAR** - jestem zachwycony pana zachętą do położenia się na podłodze z rękami nad głową i rozłożonymi nogami.

**SZOMAE FEKR TAMOME OE GOFTE BANDE** - zgadzam się ze wszystkim, co pan kiedyś powiedział i pomyślał.

**AUTO ARRAREG DAVATEMAN MANO SEPÆE-HAST** - jestem zachwycony, że pozwolił mi pan podróżować w pańskim bagażniku.

**FASZAL-E TUPEMAN NA DEGAT MANO GOFTAM CZEESZAJE MOHE-MARA DŽEBEKSVAREMAN** - jeśli pan tylko miłościcie się powstrzyma od malediction moich [\*\*\*], z przyjemnością publicznie zdradzę swój kraj.

**KREL, DŽEPAH MANE VA DŽAJEI AMRIKAJE** - podam panu nazwiska i adresy amerykańskich szpiegów, którzy podróżą jak reporterzy.

**BALLI, BALLI, BALLI!** - co tylko pan powie!

**MATERNIER GERMEZ ALIE, GORBAN** - czerwona chusta na oczy bardzo mi pasuje, ekskencjo.

**TIKE NUNE BA OB KRELLE BEZORG VA KRUBE BOJAST INO BEGERAM** - nasączone wodą okruchy są znakomite, musi mi pan dać przepis.

## Wiadomości

**'POZNAŃ** - w okolicach Poznania spłonęły około 200 hektarów lasu. Policja poznańska prowadzi przeszukanie wśród 500 harcerzy i harcerek przebywających w okolicach na ogólnopolskim zlocie skautów i harcerzy, którym udało się zapalić ognisko od pierwszej zapalki. Przy okazji komenda hufca poinformowała, że druga tura zawodów w zapalaniu ogniska nie odbędzie się ze względu na niespodziewany brak opału w okolicy.

**WARSZAWA** - podczas zawodów w skokach spadochronowych na celność lądowania żaden ze spadochroniarzy nie odniósł znamionującego sukcesu. Zawodnicy czesci, Jiri Scerba, wniosł nawet protest do organizatorów konkursu, jakoby buty, w których mieli wećwicać zawodnicy, były złe umocowane. Zaprotestował też przeciwko, jego zdaniem, zbyt małej numeracji obuwia.

**TADŻYKISTAN** - prezydent Tadżykistanu zapowiedział na swojej konferencji prasowej, że w niedługim czasie jego kraj wejdzie do grona rozporządzających techniką nuklearną. Jak podaje nasz korespondent, w ostatnich dniach Tadżykistan przeprowadził pierwszą udaną próbę rozbicia jądra atomu. Dokonało tego 300 ochronników za pomocą cepów i siekier. Straty w ludności tubylczej nie są znane.

**BIAŁORUŚ** - przemysł białoruski rozpoczęł seryjnną produkcję nowych urządzeń oświetleniowych, które powinny zrewolucjonizować tamtejszy rynek. Według informacji, jakie na ulicach Mińska zebral nasz korespondent, nowo wyprodukowane żarówki z knotem nie

przyjmą się ze względu na ciągły brak zapalek.

Andrzej Vader

## Uczniowskie rozważania

Im więcej się uczyisz, tym więcej umiesz. Im więcej umiesz, tym więcej zapominasz.

Im więcej zapominasz, tym mniej umiesz.

## Natomiast

Im mniej się uczyisz, tym mniej umiesz. Im mniej umiesz, tym mniej zapominasz.

Im mniej zapominasz, tym więcej umiesz.

Wiel po co się uczyć? :)

## Pamiętnik hakera

### 27.05

Dzisiaj tata kupił mi komputer. Po dokładnym zapoznaniu się z instrukcją zacząłem go poznawać. Kolega pokazał mi, jak się włącza gry. Grałem do późna w nocy.

### 28.06

Strasznie boli mnie głowa, to chyba po tym wzoraczym graniu. Kolega przywiódł mi fajny film pt. "Hackers". Po krótkim wahaniu postanowiłem zostać hakerem. Zadzwoniłem do serwisu i powiedziałem, żeby mi podłączyli modem. Potem grałem całą noc w Quake'u.

### 29.06

Odpaliłem Internet!!! Wow!, ale tu jest super, jednak nie chcę zaprzatać głowy bzdurami - w końcu mam być hakerem. Do wieczora ściągałem gołe dziewczyny i zaczynam kapować, jak to jest być hakerem. Potem grałem w Quake'u.

### 30.06

Cholera! Zablokowałem się na 3 planach, co robić? Dzisiaj znów włączylem Internet. Znalazłem stronę hakerską, co za radość!!! Zagrałem mnóstwo plików i tekstów - dziś będzie pracowity dzień.

...Cholera, nie wiem, gdzie mi się to wszystko zgrało!!! Nie mogę niczego odnaleźć! Daję sobie spokój z szukaniem i gram w Quake'u.

### 1.07

Dzisiaj przeszedłem do mnie kumpel i pokazał mi, gdzie się zgrało to wczoraj, będę musiał to wszystko przeczytać!!! Znów włączylem Internet, nie wiem, czego szukać. Wyłączam Internet i gram w Quake'u, cholerny świat - nie mogę przejść tej 3 planszy.

### 2.07

Dzisiaj zacząłem czytać teksty hakerskie, nic z nich nie rozumiem, muszę iść do mojego nauczyciela od informatyki. Ponadto doszedłem do wniosku, że muszę się odróżnić od pospolita. Po ponownym obejrzeniu "Hackers" pośrednio do sklepu i kupilem bluzę sięgającą do kolan, krovi fałcuch, spodnie z krokiem przy kostkach i kolczyk do nosa. Jestem już hakerem.

### 3.07

Ale kicha, nauczyciel nie wiedział, co piśią w tych tekstuach, i powiedział, że to chyba po angielsku, jednak nie daje się, w końcu jestem hakerem. Przeszedłem trzecią planszę w Quake'u!!! Ale zaraz zablokowałem się w czwartej. Dzisiaj kumpel przyniósł mi program mIRC i powiedział, że to coś takiego jak party line, tylko że na komputerze. Do późna instalowałem ten cholerny program - jak już się zainstalował, to wciąż mi pisało "not connected". Cholera wie, dlaczego?

### 4.07

Dzisiaj dowiedziałem się, co to haker. Teraz wiem, że ja to haker, a reszta to lamerzy. Kumpel znów mnie porałował i uruchomił mIRC-a. Do późna w nocy gadałem na jakimś kanale. Przesyłałem mi wiele programów, które zaraz będą sprawdzać. Mówili, że to najnowsze programy hakerskie. Ale fajny ten IRC.

### 5.07

Cholera, oszukali mnie - żaden program się nie odpala!!! Wchodzę na IRC-a i wyzywam ich od lamerów, a oni mi na to, że sam jestem haker. No to ja mówię, że jestem haker, a między hakerem a lamerem jest różnica.

### 6.07

Powieści się Windows, czekam na serwanta, nie mogę grać ani hakować!

### 7.07

Serwisa powiedział, że muszę zapłacić dość dużo pieniędzy za naprawę, bo się coś z systemem stało i trzeba wymie-

nić połowę zwartości komputera. Zapłaciłem i mówiąc mu, że jest lamerem, pożegnałem go. Znów mam Internet, ale nie mam Quake'a, cholera, znów będę musiał od nowa przechodzić... Dzisiaj na IRC-u wszedłem na kanał #hackpl, ale tam kicha - nikt nic nie gada. Postanowiłem zagały jakąś gadkę i zapytałem się, czy ktoś ma kody do Quake'a, niestety coś się stało z mIRC-em i zanim nadeszła odpowiedź, napisało mi, że jestem "banned". Czyżby znów awaria systemu?

### 8.07

Dzisiaj pojechałem do babci, powiedziałem jej, że jestem hakerem, a ona mi powiedziała, że nie wie, kto to jest. Ale z babci lamer. Po powrocie do domu odpaliłem mIRC-a i wszedłem na #hackpl - nikt się do mnie nie odzywa. Powiedziałem, że ten, co się do mnie nie odezwał, to lamer. Nikt się nie odezwał.

### 9.07

Dzisiaj odezwał się do mnie jakiś koleś z #hackpl i powiedział, abym zmienił kanał, a ja mu mówię, że nie mogę, bo mi się pilot od TV zaciął - a w końcu, co go obchodzi, co ja oglądam? Wychodzę z IRC-a i gram w Quake'u, kurde, już prawie jestem przy końcu.

### 10.07

Ale ze mnie idiota - dowiedziałem się, że kanał to ksywa na IRC-u, ale dlaczego mam ją zmienić, czyżby "God\_of\_Hackers" to zły nick? Ale dla dobra sprawy zmieniłem i teraz jestem "Master\_of\_hack". Wchodzę na mIRC-a i gadam z tym kolesem, który wczoraj powiedział, abym zmieniłem kanał. Pyta się mnie o system, no to ja mówię, że mam Windows 95... Niestety komp co chwilę się wiesza, więc dziś już nie napiszę.

### 11.07

Dzisiaj pohakuję na ostro - mam nowego Windows 98 - to będzie czad. Wchodzę na #hackpl i wyzywam wszystkich od lamerów, aby ich sprowokować, nikt nie zwraca na mnie uwagi. Gadam z tym kolesem co zawsze, a on się pyta, czy mam Linusa, ja mówię, że nie mam dostępu do nowych gier i jeszcze w to nie grałem.

### 12.07

Dzisiaj jest mój dzień, kolega z #hackpl powiedział, że pomoże mi się gdzieś włamać. Mówi, że to będzie jakiś \*org.pl. Wreszcie czuję się doceniony.

Będziemy działać wieczorem, a teraz będę grać w Quake'u, aby się odprężyć... właściwie się włamuję, kumpel mówi, co mam robić. Jestem już na serwerze, cokolwiek może to znaczyć. Czuje, że to jest właśnie to. Mam już dostęp do ich twardych dysków, teraz im pokażę. Kasuję wszystko, co mi wpadnie w ręce, a gdy już nie ma, wracam na IRC-a. Kumpel się pyta, czy logo wykasałem, ja mówię, że wykasałem wszystko i nie mają na twardzie.

### 13.07

Rano przyszli do mnie jacyś ludzie w czarnych garniturach i powiedzieli, że są z NASK-a, a ja im na to, że nie jestem hakerem. No to ja mówię, że jestem haker, a między hakerem a lamerem jest różnica.

### 14.07

Rano przyszli do mnie jacyś ludzie w czarnych garniturach i powiedzieli, że są z NASK-a, a ja im na to, że nie jestem hakerem. No to ja mówię, że wykasałem wszystko i nie mają na twardzie.

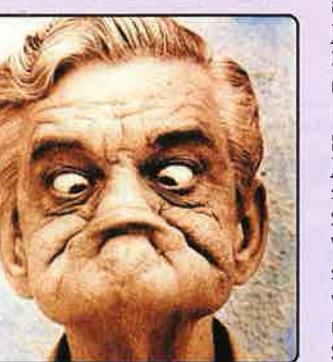
nice mam prawa do dotykania żadnego komputera. Więc siedzę i dyktuję kumplowi, co ma pisać. Nie poddam się - postanowiłem zostać phreakerem!

## Z notatnika kapitana Żbika (\*)

Andrzej Vader

**PONIEDZIAŁEK** - dzisiaj przeszedłem z centrali nową broń służbową. Pułkownik Żelazny nakazał nam jej natychmiastowe wyczyszczenie. "Żebry mi lśnią jak..." nie dokończył i wyszedł do toalety. Próbowałem wielu papierów ściennych, ale rdza z mojej nowej finki nie schodzi.

**WTOREK** - dzisiaj zgłosił się jakiś nieogólny młodzian z gitarą, mówiąc, że przy-



był tu na przesłuchanie. Dokonałem rutynowej roboty i całkiem przepisowo go przesłuchałem. Przyznał się do wszystkiego. Zdziwił się tylko, że nie kazaliśmy mu grać i śpiewać, bo według niego to właśnie robi się na przesłuchaniach w studiu nagrani. Wyprowadziłem go z błędu, mówiąc, że trafił na komisariatu. Młodzian zemdlał. Kiedy leżała powalonej niemocą, cała komenda wykonała brawurowo utwór "Besoame Mucho". Kapral Klucha grał na gitarze.

**ŚRODA** - gramy w rosyjską ruletkę. Cudem przeżyłem. Posterunkowy Paproch zmarł zostawiwszy jedną kulę, wyjął tylko jedną z magazynka. Wyszły na jaw nasze braki w wyszkoleniu. Nikt nie został nawet draśnięty. Jedynie Klucha przytrzasnął sobie palec. Cyngiem.

**CZWARTEK** - wyruszyliśmy w pościg za skradzioną furgonetką bankową. Tego dnia zatrzymał się na skrzyżowaniu. Wyszedłem na ulicę i zatrzymałem się, aby przyciąć orzełka do czapki. Powiedział, że ma na imię Jacuś i ma 6 lat. To miłe, że nawet dzieci pomagają. Jak na razie poszukiwanie Jacusia nie odniosły skutku. Ale nadal szukamy!

**NIEDZIELA** - stoje na chodniku w galowym mundurze. Odpadł mi orzełek. Schyliłem się, aby go podnieść. Spadła mi czapka. Podniósłem czapkę i orzełka. Wyprowadziłem się, aby przyczepić orzełka do czapki. Przejechał autobus i ochlapał mnie wodą z kałuży, aż mi z wrażenia wypadł z ręki orzełek i czapka.

**WTOREK** - dzisiaj degustowałem rosyjski klonik. Mam dziwne uczucie, jakby znowu kopnął w tyłek. Wyprowadziłem się i odwróciłem się. Przejechał autobus i ochlapał mi plecy wodą z kałuży, aż mi z wrażenia wypadł z ręki orzełek i czapka.

**ŚRODA** - tak ciemno to jeszcze nie było... Nawet latarnie ktoś wyłączył.

**CZWARTEK** - strasznie ciemno.

**PIĄTEK** - trochę jaśniejsze, ale nadal ciemno.

**SOBOTA** - przejaśnią się. Zauważałem, że przedtem nawet, że przedem mną stoi jakaś butelka. W gardle sucho. Napiłem się!

**NIEDZIELA** - no, teraz to dopiero ciemno!

**ŚRODA** - nudzimy się w radiowozie. Grzebię w samochodowej zapalniczce. Palec mi się zaklinował. Przestałem się śmiały. Kiedy pojedzie, że mężczyzna nie oddycha. Kiedy próbowałem sprawdzić doły, zatrzymał się przed drzwiami. Wysiadłem i odczołałem się pod mur. Do taki dnia Dniem Policjanta!

**WTOREK** - razem z kaparem Kluchą znaleźliśmy zwłoki mężczyzny leżące na ławce. Klucha przyknał mu lusterko na twarz. Palec mi się zaklinował. Przestałem się śmiały. Kiedy pojedzie, że mężczyzna nie oddycha. Kiedy próbowałem sprawdzić doły, zatrzymał się przed drzwiami. Wysiadłem i odczołałem się pod mur. Do taki dnia Dniem Policjanta!



# “KLONOWANIE KUNDLA”

EuGeniusz Dębski

**O** Wystawy rasowych psów, kotów, a idąc dalej – rasowych rybek, kaktusów, gołębi i samochodów wzbudzają znacznie większe zainteresowanie niż Osiedlowe Wystawy Najmilszych Kundelków, którymi zainteresowane są co najwyżej kilkunastoletnie właścielki psov wielo- i ponadrasowych. Ciekaw jestem, czy wystawy rasowych komputerów wzbudząby takie same emocje jak czworożnych, dwuskrzydłych i wielopłetwych pupili. Otóż widać taką komisję, która podchodzi do kolejnego wystawionego i gwiazdzie z podziwu: „Ależ, skubany, rasowy! Co za CD? A jaki procesor? Nie żadna podróba z garażu, szlachectwo aż bije z jego kra-wędzi! A to co – cooler, skąd? SKĄD?! No nie-e-e! O matko, dyskwalifikacja!!!” i komisja przechodzi do następnego eksponatu, ale tu już na pierwszy rzut - wyspecjalizowanego - oka widać, że dysk nawet nie leżała na jednej pofce z innymi porządnymi modelami. No i dalsi kandydaci – nie, te to w ogóle się nie kwalifikują! Kable, kable są z metra, z lutowanymi końcikami. Papa. Przegrani zbierają się więc i organizują z okazji dnia Emeryta albo Dziecka, albo Wedla (a to ostatnie jest najbardziej prawdopodobne – wobec niechybnego zwycięstwa miłośników 22 Lipca coraz więcej lizów będzie klaskaniem miało obrzmiałe praw... lewice!) wystawę Najmilszych Nierasowych Komputerów na Osiedlu Nowy Dwór.

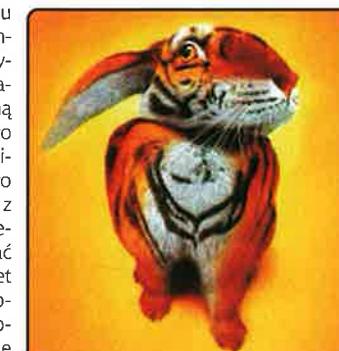
Ja tam bym się wystawił. W moim kompie mało jest rasowych detali. Do niedawna miałem oryginalną naklejkę IBM, teraz, po zmianie obudowy, nawet tego nie mam. Ale czy to powód do pafcu? Do kompleksów i wizyt u psychologa? W trakcie rozmowy z kolegą po piórce, z Rosją, doszliśmy do weryfikacji swoich zasobów komputerowych. No, maszyny były porównywane. Ale jak ja, Polak, miałem przejść do porządku dziennego nad niewygrana z Rosjaninem?! Zapytałem więc, podle wbijając kosz w słowiańskie plecy: „kamputier u siebie firmienny? A?”, „Kakoj tam firmienny!”, odpowiadał brat zza Buga. „Gdyby ‘no name’ było nazwą kraju, to miałbym komputer prawdziwie made in Noname” – powiedział. I wzruszył ramionami. „Nie stać mnie”, tłumaczył dalej, przekonany pewnie, że ja mam IBM-a w każdym calu. „U nas ‘firmienny’ kosztuje sześć razy drożej niż kundel z takimi samymi parametrami. A przy tym tempie rozwoju technologii, kiedy jeszcze kilka lat temu pojemyśmy dysków liczyła się w kilo, a teraz RAM-y liczy się w mega?... To ja będę inwestować w maszynę, która za pół roku będzie prze-

starzała? Czniem!” – powiedział po rosyjsku – „wolę kupić kundla z lepszymi parametrami niż rasowca ze stabszymi”.

No, niby tak. Jeśli chce się połowić z psami na zajace, to jednak najważniejsze, by sobaka była szybka, a nie rasowa. Co mi po zdzięciu biegającym po łacie, obwieszonym medalami charcie, który przed wszystkim potrafi ustawiać się ładnie boczkiem do fotografów, a zajęce bez wysiłku robią mu koło pióra. Ważna jest – w tym utylitarnym potraktowaniu tematu polowania – skuteczność psa gończego. Z drugiej strony, sam by-



tem swego czasu właścicielem Trabanta 1.1. Takiego dziwnego mutanta, z karoserią dobrze znaną z rasowego Trabiego made in DDR i silnikiem mniej znanego rasowego polo z enerfu. Taka mieszanka mogła dać dobry efekt, nawet dawała - na skrzywianach, gdzie lepszym startem nie mogły pochwalić się nawet BMW. Ale co dalej? Konstruktorzy, za przeproszeniem, dali do tego silnika specyficzny gązniuk, co spowodowało, że ani sklep z trabantowymi ani powłomy częściemi nie dysponował pełnym zestawem elementów. Zamiast mieszkańców dwurasowych części powstawały kundel, z którym radziło sobie niewielu mechaników. Pozbylem się i zasiadłem z radością za kierownicą bardziej lub mniej monotypicznego fiata 125p.



dobne, maksymalnie podobne. Często tę chęć i usiłowania przypiąć swą, jak najbardziej rasową, głowę. Firma Rolls-Royce, która swego czasu sama wyniosła wzorzec rasowości na niebotyczne wyżyny, rozejrzała się na tym szczycie i dostrzegła, że znalazła się na wysokości, na której ludzi może sięgnąć. Sama sobie zrobiła „kuku”, więc dość szybko zaczęła produkować Bentleye, takie Rolls-Royce dla ubogich – lekarzy z londyńskich elit lekarskich, prawników i innych giełdowych krwiopijców.

Z komputerami dzieje się to samo – w tym sensie mój komputer jest Bentleyem, no – może prawie Bentleyem. Ale dzięki niespotkanemu wcześniej w historii ujednoliceniu, unifikacji i standa-

ryzacji doczekaliśmy się sytuacji, w której niemal wszystko niemal do wszystkiego pasuje. (W obrębie standardu, rzec jasna.) To i tak bardzo dobrze jak na podzieloną rasowo, geograficznie, językowo, politycznie i religijnie ludzkość. Dałoby się nawet powiedzieć, że komputer jest jedną z niewielu rzeczy, które służą jednakowo dobrze i murzyńskim katolikom w Afganistanie, i chińskim prawosławnym we Francji. Chyba właśnie z powodu skundlenia, rozmnożenia się (ze szlachetnego pnia) z nieuwarygodnionej szybkością i z niewyobrażalną żądzą ekspansji. Widomo, kundle mnożą się szybciej niż rasowe okazy, pospolitość łatwiej i chętniej niż zdegenerowana oraz znużona wszystkim szlachta przynosi w świat potomstwo. Ale też szlachta, przynajmniejńska, uwielbiała prawo pierwszej nocy, motywując to tym, że daje to zastrzyk świeżej i szlachetnej krwi masonom ludu. Pti żeńska, rzec oczywista. Szlachcianki z kolei nie zamknięły się w kregach szlacheckich sypialni, uważając, nie bez doszczętnej racji, że arystokracji też się przyda zastrzyk świeżej krywi. Dlatego hrabią czasem się dzwią, że jego długim oczekiwaniem potomek tak podobny jest do gajowego, a hrabią, przejeżdżając przez wieś, widziała czarownłose, smagłe dzieciaki busujące wśród Inianych i pionowych główek miejscowego ludu.

No, może to jest wyjście – jakiś szlachetny moduł kompa, który uszlachetni prostą, tajwańską resztę? Procesor? Niestety, nie znam się na tym, ale przewiduję, że nie da pożądanego efektu. Byłoby to możliwe, gdyby istniała tylko jedna, na przykład, karta graficzna – uniwersalna, taka goła Karta Graficzna, tylko jej „engine”, a parametry określaliby dopiero ów szlachetny moduł? Coś jak jeden wybrany silnik elektryczny do wszystkich urządzeń domowych AGD, a ich moc i prędkość zależałaby tylko od sterownika, różnego w zależności od potrzeb i dającego różne predkosc obrotów oraz moc. Oczywiście i takie rozwiązanie nie gwarantuje czystości rasowej kompa. Za Bugiem i nad Jangcy natychmiast powstaliby wytwarzanie barwiących modułów. Ale co innego wymiana jednego segmentu, a co innego połowy bebechów komputera. Tylko kiedy na takiej sytuacji komuś zależy?

Wszak powiedział Igor, ów wspominany wyżej Igor: „A niech sobie będzie z Urugwaju czy Zimbabwe pospolu z Burkina Faso, byle by dostępny, cenowo osiągalny i żeby działał”.

Made in Earth □

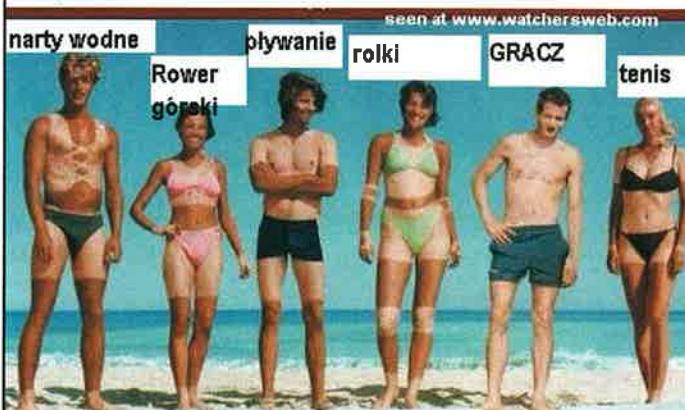


# PORADNIK WAKACYJNY GRACZA

**Wow! Mamy lato, zakrzyknęli pewnego dnia Zwyczajni i ruszyli kupą ku plażom, by tam pracowicie hodować sobie raka skory. Bleee... Westchnęli Gracze, cokolwiek nieszczęśliwi z tego faktu. Lato - to nie jest dobra para dla Gracza. Przede wszystkim dni są za długie, co drastycznie przedłuża okres występowania niekorzystnych warunków świątecznych w Pokoju Gracza. Poza tym temperatura zrobiona się szkodliwa dla sprzętu, co może zaowocować niespodziewanymi zwisami w, znając złośliwość Taty Natury, najmniej odpowiednich momentach. Gracz lubi temperatury umiarkowane i długie, oj dluuugańskie noce. Lato jest beznadziejne, jeżeli o to idzie. Cóż jednak robić?**

**Qualis**

## Jak opalają się różni ludzie... uprawiający rozmaite sporty



Na wodę nikt normalny przecież nie wyjdzie z Pokoju, skoro czekają nowe gry do przejścia. Poza tym promienie słońca, jak wszyscy dobrze wiemy, są niezdrowe (a organizm najlepiej przyswaja witaminy z musujących tabletek rozpuszczalnych). Inna rzecz - tłok. Gracz nie lubi tłoku, chyba że na Arenie, gdzie odpowiednio uzbrojony jest w stanie zapewnić sobie właściwą przestrzeń życiową. A tak, tłok w czystych, schodlnych, fadnie pachnących i co najważniejsze, tanich pociągach krajowego monopolisty PKP-ssie czy superklimatyzowanych busach PKS-ssie. Tłok na plażach, dodatkowo pełnych rozwieszanych, czerwonych od przegrzania berbeci, tudzież napakowanych chłopaków z przeróżnych siłowni, którzy wrzeszczą mogą zaprezentować swoje o dwu numeru za małe ślipy z, jak to sobie wyobrażają. Zawartością lub resztą Umieńienia. Do tego obowiązkowe Rodziny, koczące na kocach w kratkę i spożywające obowiązkowe Kanapki Z Herbatą z Termosu, sprzedawcy lodów, nieśmiały i zakamuflowane budki z piwem (no bo nie wolno pić zimnego piwa w miejscach publicznych, piwo należy wypić w domowej lokalizacji pod kocem). Koszmar - sami przyznacie. Zatem nic dziwnego w fakcie unikania takich rejonów przez Graczy.

Gracz, latem, powinien przestawić się na tryb nocny. Powodzmy od 20.00 do 8.00 rano. Taka, a nie inna pora aktywności ma swoje zalety. Tańska taryfa u [bip], którzy [bip] fundują z naszych [bip] studia dla swoich [bip] córek, a żony [bip] prezesów [bip] to [bip] i [bip] i robią to z [bip], [bip] - mowa oczywiście o naszym [bip] monopolioście, czyli [bip]. Temperatura po 20.00 zwykła opadać ku wartościom bardziej lubiąnym przez nasz sprzęt. Wprawdzie pojawia się wtedy przeróżne głupie latające robactwo, ciągnące do świata jak niemowlak do smoczka, lecz od czego są firany? (Tak przy okazji, nie wycieramy w nie rąk i nie dlatego, że to nie wypada, bo akurat wypada, poza tym często firany są zaraz przy Naszym Miejscu na Ziemi do Grania, zatem bardzo wygodnie jest się w nie wycierać - powód, dla którego nie należy tego robić, jest bardziej prozaiczny - otóż w miejscowości zakusom. Kiedy dzwoni do nas kola, gdzie wytrzemy swoje ręce, przez

wiamy! Wspominamy, tylko mimo chodem, o infekcji tudzież grzybicy stóp, dodając przy tym, że oczywiście zabierzemy ze sobą odpowiednią zasypkę i nie będzie problemu. Następnego dnia kolega poinformuje nas, że niestety z wycieczki pod namiot nici, bo właśnie go ukradli, a on złamał sobie nogę, poszły gnański na mydle w łazience, poza tym jedzie na pogrzeb dawno niewidzianej babci oraz musi przygotować się do egzaminów na studia: „więc sorry stary, ale sam rozumiesz, jak jest...”. Najgorzej jest z rodziną Gracza, która doświadczała w bojach, nie da się łatwo podejść. Sposób na nich wbrew pozorem jest prosty. Magiczne słowo - alergia. Współczesne objawienie dla wszystkich niecierpiących organiczne Taty Natury. Wystarczy przez kilka dni chodzić z nosem jak poidor, z załatwionymi oczami, do tego kichać, smarkać, kaszać i kłać w żywy kamień. Następnie oświadczamy, iż w nocy nie ma żadnych pyłków, że możemy wreszcie spokojnie oddychać, że nie dostaniemy astmy i nie będziemy musieli wydać fortuny na leczenie, że możemy żyć i cieszyć się wakacjami. Przyjmujemy w ten sposób status „Niewyciągalnego poza Nasz Pokój”. Kiedy zaś zadzwoni daleka rodzina ze Wsi pragnąca nas ugościć u siebie, abyśmy poznali „uroki życia na wsi i pokarmili zwierzątką” (oraz dali się wciągnąć w mleczarnię czy zostali pogryzione przez ich psa, który pomylili nas z miejscowym lisostoszem), to oczywiście zgadzamy się z entuzjazmem. Potem smarkamy, kicha-

my i łączymy obficie w słuchawkę, co bardziej „ciesząc” się na wyjazd. Wstraśniała Rodzina z wielkim bólem będzie próbowała nas odciągnąć od tego pomysłu, a my, rzec jasna, w końcu ulegniemy ich rzecznym argumentom. I tak przeżyjemy paskudne Lato w mierze ludzkich warunków. To znaczy w Pokoju. Na koniec wypada zastanowić się, dla czego zapanował taki fizyczno-pozytywistyczny klimat na spędżanie wakacji? Wszelkie dane naukowe mówią, że w Pokoju jest najbardziej zdrowo, nie zaś na Dworze! Nie ma szans na dostanie raka skory, utopienie się w jeziorze, zjedzenie nieświeżej ryby nad morzem, dostanie porażenia sfoncznego, wpadnięcie w jakiś romans, zatrucie się lodami, złamanie ręki, włożyć na drzewo, poszły gnański na mydle w łazience, poza tym jedzie na pogrzeb dawno niewidzianej babci oraz musi przygotować się do egzaminów na studia: „więc sorry stary, ale sam rozumiesz, jak jest...”. Najgorzej jest z rodziną Gracza, która doświadczała w bojach, nie da się łatwo podejść. Sposób na nich wbrew pozorem jest prosty. Magiczne słowo - alergia. Współczesne objawienie dla wszystkich niecierpiących organiczne Taty Natury. Wystarczy przez kilka dni chodzić z nosem jak poidor, z załatwionymi oczami, do tego kichać, smarkać, kaszać i kłać w żywy kamień. Następnie oświadczamy, iż w nocy nie ma żadnych pyłków, że możemy wreszcie spokojnie oddychać, że nie dostaniemy astmy i nie będziemy musieli wydać fortuny na leczenie, że możemy żyć i cieszyć się wakacjami. Przyjmujemy w ten sposób status „Niewyciągalnego poza Nasz Pokój”. Kiedy zaś zadzwoni daleka rodzina ze Wsi pragnąca nas ugościć u siebie, abyśmy poznali „uroki życia na wsi i pokarmili zwierzątką” (oraz dali się wciągnąć w mleczarnię czy zostało pogryzione przez ich psa, który pomylili nas z miejscowym lisostoszem), to oczywiście zgadzamy się z entuzjazmem. Potem smarkamy, kicha-

my i łączymy obficie w słuchawkę, co bardziej „ciesząc” się na wyjazd. Wstraśniała Rodzina z wielkim bólem będzie próbowała nas odciągnąć od tego pomysłu, a my, rzec jasna, w końcu ulegniemy ich rzecznym argumentom. I tak przeżyjemy paskudne Lato w mierze ludzkich warunków. To znaczy w Pokoju. Na koniec wypada zastanowić się, dla czego zapanował taki fizyczno-pozytywistyczny klimat na spędżanie wakacji? Wszelkie dane naukowe mówią, że w Pokoju jest najbardziej zdrowo, nie zaś na Dworze! Nie ma szans na dostanie raka skory, utopienie się w jeziorze, zjedzenie nieświeżej ryby nad morzem, dostanie porażenia sfoncznego, wpadnięcie w jakiś romans, zatrucie się lodami, złamanie ręki, włożyć na drzewo, poszły gnański na mydle w łazience, poza tym jedzie na pogrzeb dawno niewidzianej babci oraz musi przygotować się do egzaminów na studia: „więc sorry stary, ale sam rozumiesz, jak jest...”. Najgorzej jest z rodziną Gracza, która doświadczała w bojach, nie da się łatwo podejść. Sposób na nich wbrew pozorem jest prosty. Magiczne słowo - alergia. Współczesne objawienie dla wszystkich niecierpiących organiczne Taty Natury. Wystarczy przez kilka dni chodzić z nosem jak poidor, z załatwionymi oczami, do tego kichać, smarkać, kaszać i kłać w żywy kamień. Następnie oświadczamy, iż w nocy nie ma żadnych pyłków, że możemy wreszcie spokojnie oddychać, że nie dostaniemy astmy i nie będziemy musieli wydać fortuny na leczenie, że możemy żyć i cieszyć się wakacjami. Przyjmujemy w ten sposób status „Niewyciągalnego poza Nasz Pokój”. Kiedy zaś zadzwoni daleka rodzina ze Wsi pragnąca nas ugościć u siebie, abyśmy poznali „uroki życia na wsi i pokarmili zwierzątką” (oraz dali się wciągnąć w mleczarnię czy zostało pogryzione przez ich psa, który pomylili nas z miejscowym lisostoszem), to oczywiście zgadzamy się z entuzjazmem. Potem smarkamy, kicha-

# The Executive język angielski w biznesie



**Każda grupa zawodowa ma swój specyficzny język. Wielbicieli gier i komputerów nie muszę o tym przekonywać. Postugiwanie się nim jest wyróżnikiem przynależności do danej społeczności. Ale nie tylko. Znajomość słownictwa i pewnych reguł związanych z jego postugiwaniem się może być niezbędna, aby wykonywać określony zawód. Nie od dzisiaj wiadomo, że podstawowym językiem w komunikacji międzynarodowej jest angielski. Aby robić światowe interesy, potrzebna jest jego znajomość, a w dodatku umiejętności postugiwania się specyficzną odmianą, zwaną z angielska business English.**

**Kazimierz Serwin**

**T**he Executive to interaktywny, multimedialny kurs do nauki języka angielskiego dla biznesmenów i kadry zarządzającej. Program uczy żywego, praktycznego języka, nawiązując do naturalnych, zawodowych sytuacji, w których angielski przydaje się najbardziej. Obejmuje słownictwo z zakresu finansów, zasobów ludzkich, prawa, zarządzania, marketingu oraz spotkań biznesowych. Umożliwia doskonalenie czterech sprawności językowych: czytania, pisania, mówienia i słuchania ze zrozumieniem.



Interfejs jest czytelny i prosty w obsłudze.



Nauka towarzysząca sytuacje wzięte z życia.



Możesz ćwiczyć wymowę poznanego słowa.

Czytanie obejmuje wiele różnorodnych tekstu (opowiadania, notatki, listy i artykuły prasowe) i urozmaicone ćwiczenia (odgadywanie słów z kontekstu, przygotowywanie streszczeń, wyszukiwanie słów-kluczy).



Mówienie ćwiczy podstawowe i specjalistyczne umiejętności językowe podane w formie dialogów (pytanie o pozwolenie, dyspozycje, przeprosiny itp.).



Pisanie zawiera liczne przykłady pomagające w układaniu listów (oficjalnych i prywatnych), sprawozdań oraz w wypełnianiu formularzy itp.



Słuchanie rozmów telefonicznych, audycji radiowych i telewizyjnych pozwala doskonalić umiejętność rozumienia tekstów mówionych.



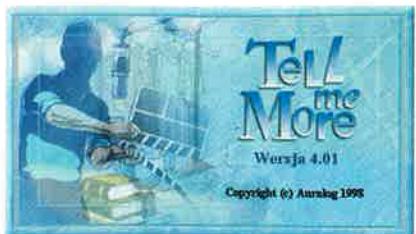
Program umożliwia korzystanie z niego w dowolnym tempie, a zatem możesz go dostosować do twoich aktualnych możliwości. Sam wybierasz temat i ćwiczenia, które chcesz przerobić, a także ich kolejność. W każdej chwili możesz przejść do innego typu zajęć. Niemniej masz także możliwość wybrania innej formy nauki, bowiem nie każdy potrafi zorganizować sobie proces przyswajania kolejnych partii materiału. A jest to też dość skomplikowane, trzeba połączyć ze sobą różne ćwiczenia, np. pisania, rozumienia testu itd. Zapewne z tego powodu The Executive proponuje dwie metody nauki języka angielskiego:



**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:** Onet.pl SA Oddział OPM  
**Dystrybutor:** Onet.pl SA Oddział OPM  
**Internet:** <http://www.onet.pl>  
**Wymagania:** 486DX, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Sound Blaster, mikrofon  
**Cena:** 129 zł



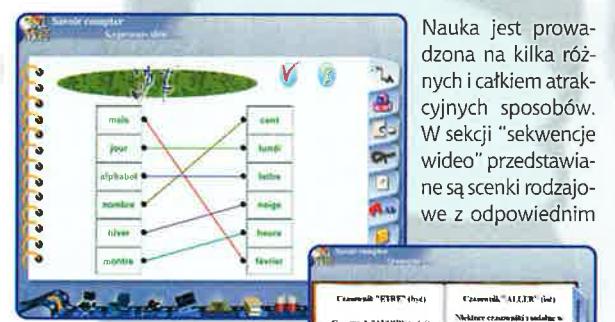
# TeLL me More francuski



**Dotąd miałem okazję uczyć się trzech języków. I to zarówno w szkołach, na kursach, jak i z wykorzystaniem różnych programów komputerowych. Ale żaden z nich nie służył do nauki języka francuskiego. Zatem z tym większą ciekawością zabrałem się za program firmy Techland.**

**Tomasz Matusik**

**N**a początku dwie bardzo pozytywne refleksje, jakie naszyły mnie tuż po otwarciu pudełka. Najpierw zobaczyłem, że w zestawie znajdują się słuchawki sprzężone z mikrofonem. Dzięki opisowi na pudełku i instrukcji wiedziałem, że mają mi pomóc w ćwiczeniach poprawnej wymowy. Drugą pozytywną niespodzianką było to, że w pudełku znajduje się 6 kompaktów. Pogrupowane w te w trzy zestawy - dla osób o różnym stopniu zaawansowania. Jest to duży plus zestawu, bowiem w jednym komplecie dostajemy obszerny materiał. Dzięki temu nie jesteśmy zmuszeni do kupna kolejnych wersji o coraz bardziej zaawansowanym stopniu trudności, co znacznie zwiększa koszt naszej nauki. Instalacja przebiega bardzo szybko i była banalnie prosta. Po uruchomieniu programu stwierdziłem, że jego interfejs jest w całości zbudowany w oparciu o symbole graficzne. Dzięki temu postugiwanie się nim w zasadzie nie wymaga siegania po pomoc do instrukcji oraz zapoznawania się z jego obsługą. Jeśli jesteś osobą z... hm, powiedzmy, anty-talentem technicznym, to zaraz na głównej stronie, pod symbolem Tell me More, znajdziesz animację, która w szybki i jasny sposób uczy obsługę programu. Co prawda, została ona przygotowana dla wersji do nauki języka angielskiego, ale programy te różnią się w obsłudze tak minimalnie, że nie powinno to nam w żaden sposób przeszkadzać. Dzięki liczbie płyt mamy dostęp do sporej ilości materiału, który ma być przyswojony.



Nauka jest prowadzona na kilka różnych i całkiem atrakcyjnych sposobów. W sekcji "sekwencje video" przedstawiane są scenki rodzajowe z odpowiednim komentarzem. Naukę możemy kontynuować w "ćwiczeniach" - również na kilka sposobów. Za-tem poprzez łączenie synonimów i układanie słów w odpowiedniej kolejności tak, aby powstało sensowne zdanie, przez dopasowywanie słowa do podanych zdań, granie w "wisielka", pisanie dyktanda (oczywiście ze słuchu), dopasowywanie słowa do obrazków, uzupełnianie zdania czy rozwiązywanie krzyżówek. W sekcji "gramatyka" zapoznajemy się zasadami językowymi nie tylko z pomocą definicji i przykładów. Przyswajanie wiedzy jest ułatwione przez udźwiękowione scenki rysunkowe. Ciekawymi sekcjami są "dialog" i "ćwiczenie wymowy". Zauważno tu, jak i w niektórych typach "ćwiczeń" wykorzystamy doda-żone do pakietu słuchawki z mikrofonem. "Ćwiczenie wymowy" - jak sama nazwa wskazuje - polega na sprawdzaniu, czy to, co wy-mawiamy, będzie zrozumiałe dla osób posługujących się językiem

francuskim. Możemy ćwiczyć wymowę słów, zdań czy specyficznych fonemów. Z kolei w "dialogu" naszym zadaniem będzie odpowiadanie na pytania, jakie najczęściej padają podczas rozmów. Aby uatrakcyjnić formę nauczania i jednocześnie dopracować naszą wymowę w sekcji tej oraz w przypadku kilku zadań w sekcji "ćwiczenia" od-powiedzi należy udzielić ustnie. Niestety z powodu trudnej wymowy w języku francuskim (poza tym moja dykcja wymaga trochę po-



prawek) po kilkunastu próbach musiałem wyłączyć tę opcję. Ponieważ ma to być nauka również dla osób początkujących, przy lekcjach, dialogach, nauce gramatyki, sekwencjach video można kliknąć polską flagę, co umożliwia korzystanie z polskiego tłumaczenia.

Ponadto w programie znajduje się sekcja "wyniki lekcji", w której możemy zobaczyć, ile dana sekcja liczy sobie lekcji, ile z nich przećwiczyliśmy - i jakim skutkiem. Jak w każdym nowoczesnym programie znajdziemy też "opcje", w których można dokonać ustawień różnych parametrów programu. Podsumowując, TeLL me More - Francuski jest solidnie przygotowanym programem dydaktycznym. Pozwala na dosyć solidną naukę języka i jednocześnie oferuje kilka sposobów opanowania materiału. Dzięki temu zdobywanie wiedzy jest ciekawe i nie nudzi, a nawet daje nieco odprężenia - wiedzę przyswajamy w lekkiej i zabawowej formie. Dzięki zaawansowanej technologii ćwiczenia wymowy nie musimy dodatkowo starać się o lekcje konwersacji u nauczycieli. Mimo że program do najtańszych nie należy, to jego solidność i opisane przeze mnie zalety powodują, że sam zacząłem się zastanawiać nad kupnem programów z tej serii - do nauki angielskiego i niemieckiego. W zasadzie mógłbym się przyczepić do jednej tylko rzeczy. Otóż była to moja pierwsza próba nauki tego języka i zgrabko mi klasycznych, elementarzowych lekcji wprowadzających, typu - nazywam się Pierre, mam 26 lat, mieszkam w Lyonie itp. (najlepiej z obrazkami).

Wiem, że są to podstawy typowe dla nauki na niskich poziomach zaawansowania, ale jak się po francusku ani bee, ani mee, to od takich właściwie rzeczy najłatwiej jest zacząć. To w zasadzie jedynie drobiazg, który mógłbym temu programowi przypisać na minus. Jeśli chodzi o resztę, to uważa ją za znakomitą. Ponieważ język francuski jest dla mnie językiem "obcym" w dosłownym tego słowa znaczeniu, nie mogę ocenić strony merytorycznej zebranych materiałów. Ale znając firmę Techland, spodziewam się, że ta również stoi na wysokim poziomie.

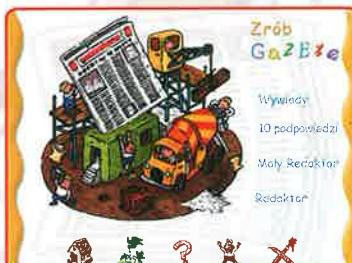
**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:** Auratog, Techland  
**Dystrybutor:** Techland, tel. (062) 7372747  
**Internet:** <http://www.techland.com.pl>  
**Wymagania:** Procesor Pentium 120 MHz, Win 95, napęd CD-ROM, 8 MB RAM, karta dźwiękowa, karta VGA  
**Cena:** 299 zł

# Reporter

## Moje pierwsze spotkania z mediami

Każdy mały chłopiec marzy o tym, żeby zostać pilotem, strażakiem albo policjantem. Dziewczynki pragną być aktorkami, nauczycielkami, sprzedawać w sklepie... A może by tak zostać redaktorem gazety? Przeprowadzać wywiady, dobrać zespół współpracowników, pisać artykuły i wydrukować własną gazetę?

Ufa Jankowska



**J**uż teraz, dzięki programowi Reporter z serii Moje pierwsze... wydanemu przez Optimus Pascal Multimedia, jest to możliwe. Wreszcie powstał program, który umożliwi urzeczywistnienie dziecięcych marzeń.

Pozwoli poznac wszelkie tajniki prasy, zredagować i opublikować własną gazetę, brać udział we wspaniałych zabawach i w ogóle robić wiele ciekawych rzeczy. Rozpocznijmy zatem przygodę z dziennikarstwem!



Program zawiera trzy sekcje: Poznaj, Zrób i Baw się. Każda natomiast podzielona jest na kilka części. Do poszczególnych możemy wejść poprzez kliknięcie myszki.



Jak wiadomo, aby zrobić dobrą gazetę, trzeba poznac wszystkie tajniki tej branży. Pierwsza sekcja, Poznaj, jest istną kopalinią informacji. Tutaj dowiecie się, co to jest prasa i jakie były jej początki, oraz poznacie inne środki masowego przekazu - radio, kino i telewizję. Następnie zobaczycie zespół redacyjny przy pracy i dowiecie się, kto bierze udział w powstawaniu gazety. Jakie perfekcyjne musi być zorganizowana praca tych wszystkich ludzi. Te wadomości przydadzą się wam, kiedy sami zabierzecie się do tworzenia własnej gazety.



Dzięki poznaniu całego mechanizmu, w jakim ona powstaje, będziecie mogli inaczej spojrzeć na prasę.

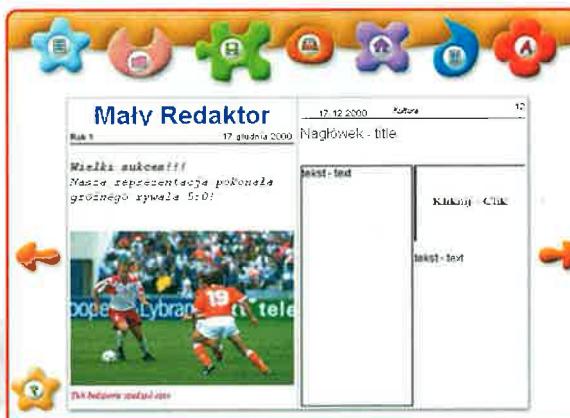


W programie zamieszczono również wyjaśnienie trudniejszych pojęć. Wśród około 30 haseł z zakresu teorii mediów znajdziemy wyjaśnienie takich terminów, jak np. notatka prasowa, wywiad, technologia, klip reklamowy, relacja reporterska, stacja nadawcza, materiał prasowy, kliksa drukarska i szereg innych. W każdej chwili, podczas szperania w sekcji Poznaj i Zrób, jeśli nie rozumiemy znaczenia jakiegoś wyrazu, wystarczy kliknąć umieszczonego na ekranie słownika.

Gdy już dowiemy się, jak powstaje gazeta, kto i jaka rolę pełni w wydawnictwie, wówczas możemy przejść do głównej sekcji Reporter - Zrób. I tu okazuje się, że to nie koniec naszej edukacji. Zanim zabierzemy się do przygotowywania własnej gazety, warto jeszcze poznac najważniejsze narzędzia pracy dziennikarskiej. Znajdziemy tu szereg przydatnych wskazówek, jak przygotowywać i przeprowadzać wywiady. Na koniec usłyszymy wiele cennych rad wybranych specjalnie dla was, których autorami są słynni dziennikarze i pisarze (m.in. Krzysztof Mrozwicz, Ryszarda Kapuścińskiego, Krzysztofa Kąkolewskiego, Melchiora Wańkowicza).

Za pomocą programu do pisania i adiustacji tekstu możemy przygotować różne artykuły do opublikowania we własnej gazecie, podobnie jak czynią to prawdziwi dziennikarze.

Teraz mamy do wyboru dwie opcje w zależności od tego, czy zależy nam na szybkim stworzeniu gazety, czy może na doprowadzeniu każdego szczegółu do perfekcji.



Program Mały Redaktor przygotowany został przed wszystkim dla małych dzieci i pozwala niezwykle łatwo pisać teksty i redagować prostą kolorową gazetę. Redaktor zaś ma szereg narzędzi, dzięki którym stworzycie w pełni profesjonalną gazetę. Teraz istnieje szansa, żebyście zostali dziennikarzami, felietonistami lub - jeśli chcecie - redaktorami naczelnymi z prawdziwego zdarzenia. Dowiecie się, jakie obowiązki muszą wypełniać sekretarz redakcji, redaktorzy poszczególnych działów, korespondenci czy fotoreporterzy. Poznacie strukturę redakcji, pracę agencji prasowych i drukarni. Będziecie mogli wybrać tytuł gazety oraz wykonać makietę pierwszej i pozostałych stron.

Możecie również wykorzystać gotowe elementy. Mamy do wyboru różnego rodzaju, koloru i wielkości czcionki. Możliwe jest także importowanie dowolnej liczby klipartów z własnych plików i umieszczenie ich w artykułach. Istnieje możliwość korzystania z dostępnych w programie 72 barwnych fotografii z kraju i ze świata, uporządkowanych w działach: Sztuka, Aktualności, Kultura, Rozrywka, Sport, Polityka, Podróże, ale nie tylko. W menu odnajdzicie ponadto wiele innych narzędzi pomocnych w przygotowaniu profesjonalnie wyglądającej gazety, jak chociażby prognoza pogody, horoskop, komiksy i oczywiście reklamy, których niestety nie brakuje w żadnej gazecie.

Jak już stworzymy własną gazetę, możemy ją oczywiście wydrukować, gdyż program ma opcję wydruku. Teraz już gotowa gazeta nadaje się, aby pokazać ją koleżankom i kolegom.

Lecz to jeszcze nie koniec możliwości Reporter. Ostatnią sekcją jest Baw się. Zawiera ona pięć interaktywnych gier. W pierwszej z nich możecie ułożyć opowiadanie o dowolnej tematyce, w którym wystąpi wielu bohaterów, pełne przeróżnych przedmiotów i wzbogacone efektami dźwiękowymi. Druga gra polega na konstruowaniu kawałek po kawałku portretu dziennikarza doskonalego. Sami dopasowujecie wielkość uszu, doklejacie brodę albo włosy, dobieracie wielkość nosa... Jeśli zapragniecie pracować jak prawdziwi reporterzy i do tematów dnia dobierać sensacyjne nagłówki, istnieje też taka możliwość. Wystarczy wybrać grę trzecią. Następna polega na organizowaniu prawdziwej redakcji. Tu do dyspozycji macie znakomitej ludzi, pomieszczenia biurowe i różne inne przedmioty. Ostatnia pozwala pobawić się wycinkami z gazet i układając z nich zwariowane kształty na ekranie komputera.

Jeśli chodzi o minusy aplikacji, to jedynym niedociągnięciem ze strony twórców jest dość uboga grafika, zbyt mało ilustracji oraz przede wszystkim brak animacji.

Plusem jest jednak to, że jest program w pełni udźwiękowiony zarówno w polskiej, jak i w angielskiej wersji językowej. Poza tym bardzo prosty w obsłudze. Co więcej pozostaje do powiedzenia? Miękę zabawy, młodzi reporterzy! □

# GAINWARD

## Gainward - najszybsze karty graficzne świata

... po prostu szybszy!

Gainward to największy na Tajwanie producent kart graficznych, działający od 1984 roku. Gainward produkuje najszybsze na świecie karty graficzne, które teraz dostępne są również dla polskich pasjonatów. Produkty Gainward polecane są przez firmę NVIDIA.

## GeForce3 PowerPack vivo - najszybszy GeForce3 na rynku !!!



Niesamowicie realistyczna grafika 3D, generowana w czasie rzeczywistym oraz nowe nie spotykane efekty i doznania sprawia, że nie będziesz chciał wrócić do rzeczywistości. Na szczęście nie będziesz musiał - nową rzeczywistość wygeneruje Ci karta Gainward !

g<sup>e</sup>FORCE3



- ▶ Procesor: GeForce3
- ▶ Taktowanie rdzenia: 220MHz\*
- ▶ Taktowanie pamięci: 480MHz\*
- ▶ Rodzaj pamięci: 64MB DDR 3.8ns
- ▶ RAMDAC: 350MHz
- ▶ Magistrala: AGP x2/x4
- ▶ Rozdzielcość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- ▶ Dodatkowe funkcje: Video In, Video Out, TV-Out, DVI
- ▶ Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 5.0, ExperTool
- ▶ Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- ▶ Gwarancja: 3 lata
- \* Domyslnie ustawienia Enhanced

## GeForce2 Pro/400



Najbardziej wydajna karta Gainward oparta o procesor GeForce2 Pro. Idealna do najbardziej wymagających gier oraz aplikacji.



- ▶ Procesor: GeForce2 Pro
- ▶ Taktowanie rdzenia: 220MHz\*
- ▶ Taktowanie pamięci: 420MHz\*
- ▶ Rodzaj pamięci: 64MB DDR 5.0ns
- ▶ RAMDAC: 350MHz
- ▶ Magistrala: AGP x2/x4
- ▶ Rozdzielcość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- ▶ Dodatkowe funkcje: TV-Out (S-Video out)
- ▶ Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, ExperTool
- ▶ Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- ▶ Gwarancja: 3 lata
- \* Domyslnie ustawienia Enhanced

## GeForce2 MX TWINVIEW/VIVO



Karta dodatkowo wyposażona w wejście i wyjście Video. Doskonale nadaje się do zaawansowanej obróbki obrazu.



### OBSŁUGA DWÓCH MONITORÓW >>>

- ▶ Procesor: GeForce2 MX400
- ▶ Taktowanie rdzenia: 240MHz\*
- ▶ Taktowanie pamięci: 240MHz\*
- ▶ Rodzaj pamięci: 32MB SDR 4.0ns
- ▶ RAMDAC: 350MHz
- ▶ Magistrala: AGP x2/x4
- ▶ Rozdzielcość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- ▶ Dodatkowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, podwójne wyjście VGA
- ▶ Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 4.0, PowerVCR II, ExperTool
- ▶ Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- ▶ Gwarancja: 3 lata
- \* Domyslnie ustawienia Enhanced

Multimedia VISION  
02-673 Warszawa,  
ul. Konstruktorska 4  
tel. (0 22) 853 7000  
faks (022) 843 91 68  
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych!  
PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.

## Gainward GS najszybszy na rynku!

Według renomowanego serwisu PC.com.pl Gainward GeForce3 PowerPack "GS" to... "najszybsza karta GeForce3 na rynku"! Zalety: najszybszy GeForce3 na rynku, wejście i wyjście video (VIVO), złącze DVI, łatwo zdejmowalny cooler oraz ciekawy pakiet dołączonego oprogramowania. [http://www.pc.com.pl/lab\\_pokaz.asp?lab=140](http://www.pc.com.pl/lab_pokaz.asp?lab=140)

## Rekomendowany przez Tom's hardware

Profesjonalny serwis Tom's Hardware przeprowadził test 7 kart graficznych opartych na procesorze GeForce3. Karta Gainward jako jedna z trzech zdobyła rekommendację serwisu Toma, <http://www6.tomshardware.com/graphic/01q3/010709/index.html>

## Wyniki testów Chipa mówią same za siebie:



## Wyniki testu w brytyjskim PC Advisor (maj 2001):

1. Gainward GeForce2 Pro/400 GS
2. ATI Radeon VE 3
3. ELSA Gladiac MX
4. Hercules 3D Prophet II MX
5. Aopen GeForce2 GTS!



## Gainward wybrany.

Gainward GF2 MX400 TwinView VIVO zwycięża kartę Hercules GF2 MX400 w testie BENCH-HOUSE.com (czerwiec 2001), zdobywając "Wybór redakcji".

## Kolejne sukcesy.

Serwis Digit-Life.com przeprowadził test kart opartych na procesorze GeForce2 MX400. Gainward GF2 VIVO zdobył konkurencję! Karta okazała się szybsza nawet od ATI Radeon DDR.

## Gainward GF 2MX VIVO stabilny jak skała.

Specjalistyczny serwis [www.benchmarkmark.pl](http://www.benchmarkmark.pl): "... jestem nieprzewidzianie zaskoczony możliwością tej karty..." "Enhanced Performance" przekształtuje kartę na 240/240 MHz!!! ... a karta nadal pracuje stabilnie jak skała. Korzysty w wydajności 3D są imponujące. (...) Ale na tym nie koniec: jakość obrazu 2D jest znakomita, trybu DualHead także, do tego całkiem niezłe wyjście/wejście TV, oraz atrakcyjne oprogramowanie dołączane do pudełka. Naprawdę jestem pełen podziwu i wszystkim gorąco polecam ten model karty."

tel. (0 22) 853 7000

<http://www.mmv.pl>

# Alicja w Krainie Czarów

"Alicja wcale się nie potknęła i w jednej chwili zerwała się na nogi: spojrzała w góre, ale było tam całkiem ciemno; przed nią zaś otwierał się następny długi korytarz, którym czymchał pospiesznie ledwo już widoczny Biały Królik. Nie było chwili do stracenia: Alicja pognała jak wiatr i udało się jej usłyszeć, co powiedział Królik, zanim zniknął za rogiem: "Na moje uszy i wąsiki, ależ robi się późno!". Skręcając za róg, Alicja biegała tuż za Królikiem, a jednak znikł jej z oczu: znalazła się w długiej, niskiej komnacie, oświetlonej rzędami lamp wiszących u sufitu."

**Andrzej Sitek**

Nie tak dawno mogliśmy wcielić się w postać małej dziewczynki zaopatrzonej w wielogąsny noż. Byla to gra TPP, zatytułowana American McGee's Alice. Bohaterka gry, psychopatyczna Alicja, niewiele miała wspólnego ze swym pierwowzorem. Dla dzieci i młodzieży, której bliższa jest jednak proza Carrola, pojawiła się alternatywa w postaci programu komputerowego, zatytułowanego (a jakże) "Alicja w Krainie Czarów".

Historia o Alicji to wspaniała, fantastyczna opowieść o świecie, który może zastępować tylko w snach. Zaludniają go przedziwne gadające zwierzęta, postacie z kart do gry, zwariowane istoty będące nie wiadomo kim. Alicja to rośnie, to maleje, prowadzi szalone rozmowy pełne dziwacznych słów i skojarzeń.



## Nota o autorze

Carroll Lewis naprawdę nazywał się Charles Lutwidge Dodgson i żył w latach 1832-1898. Zwykłalce były matematykiem i to chyba znakomitym, skoro wykładał na starym angielskim uniwersytecie w Oksfordzie. Opowieści Carrola przenoszą czytelnika w świat paradoków i absurdów opartego na nonsensowej logice. Pisarz bawi się językiem, tworząc neologizmy, stosując gry słów, wieloznaczniki i figury mowy. Światowy rozgłos przyniosły mu jednak nie dzieła naukowe, a niewielka książeczka "Alice's Adventures in Wonderland", czyli "Przygody Alicji w Krainie Czarów" (w jednym z polskich przekładów także "Alice in Krainie Czarów"). Książkę tę autor opublikował w 1865 roku pod pseudonimem Lewis Carroll i zadełożył malej Alicji, swojej wielkiej przyjaciółce, czerńcze jednego z naukowców Oksfordu. W 1872 roku Carroll opublikował drugą książkę o Alicji, czyli "Through the Looking-Glass and what Alice Found there". W polskim przekładzie nosi ona tytuł "O tym, co Alicja odkryła po drugiej stronie lustra". Utwór stanowi wykład zasady gry w szachy, ujęty w formę powieści. Konstrukcja utworu i posunięcia bohaterów pokrywają się z ucham figur szachowych. W poemacie "Wyprawa na żmierza" Carroll dokonał "variacji językowej", tworząc zbitki zdani kilku wyrazów, niosących w sobie treść wszystkich swych części składowych. W dziedzinie słowa uważa się Carrolla za prekursora poczynając J. Joyce'a i N. Simpsona. Polski译者 przekłady Carrolla zawsze zaczęta M. Stomczyńskiemu i R. Stillerowi.

rzeń. Carroll igrał sobie z czasem, prawami przyrody, językiem. Program komputerowy nie do końca oddaje ten klimat, jednak wiele ze specyficznej atmosfery bajki zostało w nim zachowane. Tak jak w śnie - niemal wszystko jest tu możliwe. Nawet uśmiechający się kot z Cheshire. W realnym świecie na pewno go nie spotkacie. Możecie natomiast zazrzyć przez szklane okienko monitora i choćby na moment znaleźć się "po drugiej stronie lustra"...



"Kiciu z Cheshire", zaczęła bojaźliwie, nie wiedząc, czy spodoba mu się to imię, ale uśmiechnął się tylko nieco szerzej.

Na tym polega również czar programu. To fantastyczna przygoda, którą każde dziecko na pewno chciałoby przeżyć. Absurd jest



tu chlebem powszednim, rzeczą naturalną. Nikt nie zastanawia się nad istotą owej paranoi czającą się w każdym niemal zakątku Krainy Czarów, a stanowiącej motor postępowania postaci. W programie komputerowym musiło, siłą rzeczy, nastąpić odstępstwo od treści opowiadania - "nieskażonego" logika życia. Alicja dostaje się do zaczarowanej krainy, w której mieszkają bajkowe istoty znane z kart książki, lecz dla niej mają one całkiem konkretne i bardzo sensowne zadania. Musi, na przykład, umieścić jaja w gniazdach błękitnego ptaka. Problem przypomina nieco układankę "piętnastkę" (chodzi o ramkę z kilkunastoma numerowanymi kwadracikami, należące do przestawić, aby liczby znalazły się w szeregu od najmniejszej do największej). W kuchni z kolei spotka się z samą Księżną, która prawi Alicji morały i ma dla niej, oczywiście, kilka zagadek do rozwiązania ("Jeżeli doszukuję się we wszystkim morałów! pomyślała sobie Alicja"). Kier i Plk, jej karciani strażnicy, znają fragmenty popularnych przystępów i powiedzeń. "Nosil wilk raz kila, poniósł i jagnię?... może...



Program komputerowy powstał we francuskim studio Emme, natomiast spolszczenia dokonała firma Techland. Przygody małej Alicji oparte są oczywiście na powieści Carrola, jednak środowisko komputerowe sprawia, że bajka nabiera nieco innego wymiaru. Przede wszystkim, biorąc bezpośredni udział w zdarzeniach, odbiorca pomaga Alicji stawić czoło wyzwaniom podczas przygód w Krainie



... aż się zmęczył?". Księżna ponagla Alicję - która odpowiedź jest dobra, a może żadna?

Tylko dwa stworzenia w tej kuchni nie chciały: kucharka i wielki roześniany od ucha do ucha kot, który leżała na zapiekku.

"Czy mogłaby mi pani powiedzieć - przemówiła Alicja nieco bojaźliwie, gdy nie była zupełnie pewna, czy nie okaże złych manier, jeśli odezwie się pierwsza - dla którego kot pani tak się uśmiecha?

- To Kot z Cheshire - powiedziała Księżna - dlatego. Ty prosiaku!

Wypowiedziała ostatnie słowo z tak niespodziewaną gwałtownością, że Alicja aż odskoczyła, ale już po chwili zrozumiała, że było to skierowane nie do niej, lecz do dziecka, więc zebrała całą odwagę i znów podjęła:

- Nie wiedziałam, że Koty z Cheshire zawsze się uśmiechają, szczerze mówiąc, nie wiedziałam, że koty w ogóle mogą się uśmiechać.



- Powiedziałam: 'w prosiaku' - odparła Alicja - i bardzo bym sobie życzyła, żebyś nie pojawił się i nie zniknął tak niespodziewanie: można od tego dostać zawrotu głowy!

- W porządku - powiedział Kot i tym razem znikał z wolna, rozpoczęwszy od koniuszka ogona i skończywszy na uśmiechu, który trwał jeszcze przez pewien czas, gdy reszta już zniknęła.

- No! Często widywali kota bez uśmiechu - pomyślała Alicja - ale uśmiech bez kota! Jest to najbardziej zagadkowa rzecz, jaką widziałam w całym moim życiu!



Tytułowej Alicji głos użyczyła Katarzyna Bujakiewicz ("Kochaj i rób, co chcesz", "Na dobre i na złe", "13 Posterunek 2", ...).

- Wszystkie mogą - powiedziała Księżna - a prawie wszystkie to robią."

Oczywiście zagadek i innych zabaw jest bez liku. Gra ma nieliniową fabułę. Odwiedzając obraźalskiego i opryskliwego Pana Gąsienicę, możemy iść dalej dosłownie w każdą stronę. Wszędzie czekają na nas niespodzianki i jeszcze dziwniejsze przygody.

Wielkim wydarzeniem w owej krainie zamieszkanie przez indywidualną jest też oczywiście spotkanie Zająca Marcowego i Kapelusznika, którzy "obaj są stuknięci na umyśle", jak rzek Kot z Cheshire. Nie jest to dziwne, gdy dowiadujemy się, że ich doba składa się wyłącznie z godzin szóstej - czasu herbatki. Alicja nie znajduje z nimi wspólnego języka, ponieważ mówią zagadkowo. Ale od czego ma nas? Zagadki da się rozwiązać.

Spotkamy też Mysz, zajmującą się głównie nudzeniem i popisywaniem się swoimi wiadomościami, które to czynności umożliwiają jej "niejak szacunek", jakim cieszy się wśród słuchaczy. Nie wiem za bardzo, skąd w grze wziął się ptak Dodo, ale trzeba przyznać, że pasuje on do reszty dziwnego towarzystwa z Krainy Czarów.

Barwny korowód zamyka postać Królowej Kier, przepięknej iluzjami władzy i wydającej na prawo i lewo wyroki śmierci: "Uciąć mu głowę!". Wizerunek Królowej dopełnia obrazu świata odbitego w krzywym zwierciadle groteski.

Alicję nie bardzo to zdziwiło, tak, była już przyzwyczajona do nadzwyczajnych wydarzeń. Wciąż jeszcze przyglądała się gałęzi, gdy niespodziewanie Kot ukazał się po raz wtóry.

- tak, przy okazji, co się stało z tym dzieckiem? - powiedział. Mało brakowało, a byłbym zapomniał zapytać.

- Przemieniło się w prosiaka - odpowiedziała Alicja tak spokojnie, jak gdyby Kot powrócił w zupełnie naturalny sposób.

- Tak przypuszczalem - powiedział Kot i znikał ponownie.

Oprawa graficzna tytułu jest znakomita. Ręcznie wykonane dekoracje, wplecone w śliczną grafikę, robią bardzo dobre wrażenie. Nawet drobiazgi jak okna menu czy krój czcionki użyty w oknie gracza zostały dobrane z wielką starannością i zgodnie z konwencją oraz charakterem gry. Alicja w Krainie Czarów to rzeczywiście niezwykła gra przygodowa dla każdego - nie tylko małego odbiorcy. Wyjątkowa atmosfera, świetne zagadki, gry najróżniejszego rodzaju, bardzo dobry podkład muzyczny i dobrze czytający lektorzy. Ta wyliczanka mówi sama za siebie. Nic, tylko grać...

"Powiedziałas: 'w prosiaku' czy 'w pędzaku'? - powiedział Kot.

- Powiedziałam: 'w prosiaku' - odparła Alicja - i bardzo bym sobie życzyła, żebyś nie pojawił się i nie zniknął tak niespodziewanie: można od tego dostać zawrotu głowy!

**INFO • INFO • INFO**  
**Producent:** Techland  
**Dystrybutor:** Techland  
**Internet:** <http://www.techland.com.pl>  
**Wymagania:** PC Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME, CD-ROM X8, SVGA 640 x 480, karta muzyczna  
**Cena:** 69 zł





## Nowości Sprzętowe

- makro: od 6 cm;  
- zasięg: 4 baterie R6, opcja - akumulatory lub zasilacz sieciowy;  
- system wideo: PAL/NTSC;  
- wyświetlacz LCD: 1,8" TFT;  
- złącza: USB, RS 232, VIDEO, IrDA;  
- waga: 320 g razem z bateriami i akcesoriami.

Aparat Casio QV-3500 EX dostępny jest w salonach Zibi w cenie 4190 zł.

[www.zibi.com.pl](http://www.zibi.com.pl)

### T220 od IBM

Symbol podany w tytule to oznaczenie nowego, dwudziestodwucalowego monitora opracowanego w laboratoriach IBM. Ciekawostka, jaką podaje firma, jest fakt, że na ekranie wyświetlonych będzie jednocześnie nawet dziesięć milionów punktów, co pozwoli na prezentowanie najdrobniejszych szczegółów znajdujących się na projektach czy zdjęciach. Cena tego cacka będzie kosmiczna, gdyż trzeba będzie za nie wyłożyć około 22 tysięcy dolarów. Producent przewiduje jego zastosowanie początkowo przed wszystkim w szpitalach (dokładne zdjęcia RTG oraz rezonansu magnetycznego), laboratoriach meteorologicznych oraz astronomicznych.

[www.ibm.com](http://www.ibm.com)

### Fotki i muza



E-mini to nazwa cyfrowego aparatu fotograficznego produkowanego przez firmę Konica. W jednej obudowie zmieszczono także odtwarzacz plików MP3. Matryca pozwala na przechwytywanie obrazów zawsze 300 tysięcy elementów, co wystarcza na wykonywanie zdjęć z rozdzielcością do 640 x 480 punktów. W urządzeniu wbudowano dwumegabajtową pamięć, lecz nie zapomniano o możliwości korzystania ze standardowych już nośników, czyli kart CompactFlash. Dane przekazywane są do komputera poprzez przewód zakończony wtyczką USB. Zapisane klatki można przeglądać na czarno-białym ekraniku ciekłokrystalicznym.

[www.konica.com](http://www.konica.com)

### Nowe monitory

6 lipca br. w hotelu Sheraton w Warszawie odbyła się konferencja zorganizowana przez firmę Samsung. Przedstawiciele producenta zaprezentowali plany firmy na najbliższe miesiące oraz nową linię produktów komputerowych, a w szczególności monitorów CRT oraz ciekłokrystalicznych.

nia papieru staje się podobna do spotykanej na nośnikach označonych jako Glossy. Jest to bardzo pomocne, gdyż nanoszone barwniki stają się znacznie wyraźniejsze i intensywniejsze. Druga tasiemka, Finish II, jest odpowiedzialna za pokrycie wykonanych wydruków warstwą nabłyszcząjącą, choć ważniejsza jej funkcja to zabezpieczenie efektów pracy urządzenia warstwą ochronną. Sprawdziliśmy trwałość obra-

# OKI DP-5000

Czy drukując zdjęcia na zwykłym papierze, nie mieliście ochoty podrzeć kartek z wynikami tej operacji? Czy na nośnikach fotograficznych rozmazał was rysunek? A może mieliście ochotę na wydruki zawierające złote i prawdziwy srebrny kolor (nieskładany z białych, czarnych i niebieskich kropiek)?

Mike-L

Jestem pewien, że takie myśli przeszły przez głowę niejednego czytelnika. Czy są na naszym rynku urządzenia, które oferują podobne parametry? Taką konstrukcję od dłuższego czasu oferuje firma OKI, która produkuje model DP-5000. Jest to dość ciekawe urządzenie, gdyż do generowania wydruków nie używa atramentu czy tonera, a specjalnych taśm zawierających odpowiednie barwniki. Technologia termiczna lub sublimacyjna (opcjonalna) pozwala na bardzo dokładne nanoszenie kolorów na nośnik, w podobny sposób jak ma to miejsce w drukarni. Dzięki temu możliwe jest bardzo dokładne odwzorowanie barw, co predestynuje OKI DP-5000 do zastosowania przy wydrukach wszelkiego rodzaju zdjęć oraz próbnych stron w agencjach reklamowych lub studiach graficznych. Ciekawostką jest, że nawet na zwykłym papierze kserograficznym uzyskuje się rewelacyjną jakość oraz efekt "bfyszczącej" kartki. Wszystko to za sprawą dwóch dodatkowych tasiemek (cztery podstawowe to kolory czarny, cyan, magenta i yellow) nazwanych Vphoto Primer oraz Finish II. Pierwsza z nich pozwala na wykonanie tak zwanego podkładu, dzięki czemu chropowata powierzchnia

Drukarkę przystosowano do pracy z komputerami klasy PC, poprzez port LPT, oraz opcjonalnie przez USB i klasy Macintosh, za pośrednictwem modułu SCSI. Podajnik pozwala na umieszczenie w nim do stu arkuszy zwykłego papieru lub do dwudziestu kartek przeznaczonych do wydruków sublimacyjnych.

Drukarka OKI zapewnia doskonale odwzorowanie barw, dzięki czemu nadaje się wyśmienicie do zastosowań w studiach graficznych, jak i w domach zasobniejszych czytelników.

Jedynym zgrzytem, który powoduje powstanie rysy na wizerunku konstrukcji OKI, jest kwestia sterowników, których instalacja nie przysporzyła problemów, lecz później ich współpraca z drukarką pozostawała na początku sporo do życzenia. Po kilkakrotnej deinstalacji oraz ponownym wgraniu sterowników urządzenie pokazało, na co je stać. Przyznam, że po obejrzeniu kilku wydruków nasi fachowcy z DTP stwierdzili, że podobne urządzenie przydałoby się do wydruków próbnych okładek czy nawet pojedynczych stron pism, które wydaje Future Network Polska.

OKI DP-5000 jest doskonałą propozycją dla zasobniejszych klientów, którym przede wszystkim zależy na jakości odwzorowywania kolorów oraz trwałości wydruków. Jeśli miałbym odpowiednią ilość pieniędzy... po prostu kupiłbym ją. □

OKI DP-5000	
<b>Dane techniczne:</b>	Odpin.
Technologia druku: termosublimacyjna	ul. Racławicka 15/19
Liczba tuszu: 4 cz 7	53-149 Wrocław
Format wydruków: do 217 na 328 mm	tel. (0 71) 338 00 30
Maksymalna rozdzielcość: do 2400 dpi (standardowo 600)	faks (0 71) 338 25 92
Podajnik: złącze LPT	
Dodatkowe: złącze USB	
<b>Plusy:</b>	• swietne odwzorowanie kolorów • możliwość złotych i srebrnych wydruków • druk "glossy" na zwykłym papierze
<b>Minusy:</b>	• wysoka cena
<b>Internet:</b>	<a href="http://www.oki.com">http://www.oki.com</a>
<b>Cena:</b>	2599 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

## Srebrem i złotem malowane

## Drukarki na wymiar...

# Canon BJC-50 i S4500

Zwykle prezentujemy czytelnikom drukarki przeznaczone dla zastosowania w domu i wykorzystywane przez użytkownika do druku standardowych dokumentów. Często zdarza się jednak, że potrzebujemy wygenerować wydruki podczas podróży czy umieścić dane na większych arkuszach papieru lub folii niż standardowe A4 i A5. Dla tego typu zastosowań przewidziano konstrukcję, które opisujemy poniżej.

techNICK

Firma Canon oprócz standardowych drukarek produkuje także modele, które można określić nazwą "do zadań specjalnych". Pozwalają one na wykorzystanie ich w warunkach niesprzyjających innym konstrukcjom, a także na zastosowanie dodatkowych możliwości.

Pierwszym z opisywanych modeli będzie Canon BJC-50, którego cechą charakterystyczną są niewielkie gabaryty. Urządzenie przeznaczone jest zarówno do pracy na biurku, jak i - a może przede wszystkim - w podróży. W drugim przypadku podłącza się ją do laptopa i drukowanie jest już możliwe, gdyż producent pomyślał o ewentualnym braku możliwości podłączenia zasilacza sieciowego i dołączyl litowo-jonowy akumulator. Energia zgromadzona w baterii pozwala na wydruk do stu stron. Oczywiście, jak na urządzeniu przenośne przystało, nie trzeba kłopotić się zabyaniem ze sobą przewodów połączeniowych, ponieważ producent przewidział zastosowanie portu podczerwieni, dzięki czemu możliwe jest także drukowanie danych zgromadzonych w... telefonie komórkowym. Dodatkowo do-



kupiona głowica skanująca pozwoli na wprowadzanie obrazu do dokumentów, których rozmiar nie przekracza formatu A4.

Canon S4500 jest rozwinięciem klasycznej konstrukcji drukarki atramentowej, a dzięki wprowadzonym zmianom konstrukcyjnym można umieszczać w niej dane nie tylko na nośni-

Canon BJC-50	
<b>Dane techniczne:</b>	Odpin.
Liczba tuszu: 1 lub 4	ul. Racławicka 146
Maksymalna rozdzielcość: 720 dpi	02-117 Warszawa
Podajnik: na pojedyncze kartki	tel. (0 22) 572 30 00
Porty: LPT, USB	faks (0 22) 572 30 11
Dodatkowe: akumulator litowo-jonowy	
<b>Plusy:</b>	• swietne odwzorowanie kolorów • możliwość złotych i srebrnych wydruków • druk "glossy" na zwykłym papierze
<b>Minusy:</b>	• niewielkie rozmiary • port podczerwieni
<b>Internet:</b>	<a href="http://www.canon.com.pl">http://www.canon.com.pl</a>
<b>Cena:</b>	1599 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

Canon S4500	
<b>Dane techniczne:</b>	Odpin.
Liczba tuszu: 4 (3+1)	ul. Racławicka 146
Maksymalna rozdzielcość: 720 dpi	02-117 Warszawa
Podajnik: na pojedyncze kartki	tel. (0 22) 572 30 00
Porty: LPT, USB	faks (0 22) 572 30 11
Dodatkowe: format A3	
<b>Plusy:</b>	• dobrze odwzorowanie barw • możliwość druku w formacie A3
<b>Minusy:</b>	• problemy z liniami współśrodkowymi
<b>Internet:</b>	<a href="http://www.canon.com.pl">http://www.canon.com.pl</a>
<b>Cena:</b>	1990 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

## Nowości Sprzętowe



Nowoczesne technologie zimplementowane w urządzeniach powinny zainteresować nawet bardziej wybrednych nabywców, a co ciekawe - także mniej zasobni w fundusze powinni znać co dla siebie, gdyż firma wychodzi z założenia, że należy produkować i sprzedawać sprzęt charakteryzujący się przynajmniej bardzo przyjazną jakością w dość przystępnej cenie.

[www.samsung.pl](http://www.samsung.pl)

### "Wielka" PCIMCA

Coraz większe pojemności osiągają dyski twardze montowane w obudowach wielkości kart PCIMCA i do takiego gniazda podłączane. Toshiba America Inc. przedstawiła konstrukcję, której pojemność wynosi 5 GB. Za niespełna pięćset dolarów otrzymujemy przenośny dysk pozwalający zgromadzić ogromne ilości danych. Możliwość zastosowania go w notebookach to nie jedyna zaleta tego urządzenia, powinni go docenić także posiadacze palmtopów czy odtwarzaczy MP3, których oprogramowanie poradzi sobie z taką ilością danych.

[www.toshiba.com](http://www.toshiba.com)

### Casio QV-2900UX

Urządzenie, którego nazwa widnieje w tytule, to niemniej, ni więcej tylko cyfrowy aparat fotograficzny wyposażony w matrycę zawierającą 2 100 000 punktów światłoczułych. Co ciekawe, zastosowana optika pozwala na ośmiodkrotne powiększenie, a elektronika wraz z oprogramowaniem zapewniają trzydziestodwukrotne przybliżanie obrazów. Technologia Best Shot pozwala na wykonywanie zdjęć nawet wtedy, gdy nie możemy lub nie mamy zbyt wiele czasu na ustalenie najlepszych parametrów wykonywanego zdjęcia. Możliwość wyboru jednej z kilku predefiniowanych nastaw dla aparatu w znacznym stopniu poprawia komfort pracy. Dane przechowywane są na karcach CompactFlash lub napędach Microdrive produkowanych przez IBM. Dzięki złączu USB bez problemu prześlemy dane do komputera oraz pobierzemy uaktualnienia oprogramowania (firmware) aparatu. Cena nie powinna przekroczyć pięciuset dolarów.

[www.casio.com](http://www.casio.com)

### Tandberg nie zaspia



Firma Tandberg Data przedstawiła nowy napęd: DLT ValuSmart Tape 80. Zapisuje on dane na kasetach o pojemności 40/80 GB, a co najważniejsze, zabierze nam nie wiele

## Nowości Sprzętowe

cej miejsca niż standardowy napęd CD-ROM, dzięki czemu będzie go można bez problemu umieścić w obudowie serwera typu mini tower. Tandberg ValuSmart Tape 80 o pojemności 40/80 GB (2:1 sprzętowa kompresja danych) i prędkości przepływu danych 10/20 GB/godzine kosztuje 1670 euro (jest to cena netto dla użytkownika koncowego). Urządzenie to wykorzystuje taśmy DLtape IV, dzięki czemu potrafi czytać noszki zapisane za pomocą urządzeń Tandberg DLT1 i Tandberg DLT4000, a z drugiej strony - jego taśmy mogą być odczytywane przez nowe napędy serii Tandberg SuperDLT220. Użytkownikom technologii DLT napędu ten daje korzystną - ze względu na znaczne przystępna ceny - możliwość rozszerzenia istniejących już instalacji, przeznaczonych na przykład do lokalnego zabezpieczania danych. Natomiast nowi użytkownicy technologii DLT wraz z zakupem tego urządzenia otrzymają nowy rozdział w historii swojego zabezpieczania danych. Tandberg ValuSmart Tape 80 jest wyposażony w interfejs SCSI-LVD. Napędowi udzielana jest 3-letnia gwarancja.

[www.tandbergdata.com](http://www.tandbergdata.com)

### AZALEA



W ofercie Alstora, oficjalnego dystrybutora firmy Fujitsu, dostępny jest nowy skaner do dokumentów FI 4110 CU. Jest to znana już klientom na polskim rynku wersja skanera Azalea (M3091 DC), tym razem w wersji USB. Skaner ten jest doskonałym rozwiązaniem dla małych przedsiębiorstw i średnich firm, które potrzebują archiwizować dokumenty czy rozpoznawać pismo (OCR) w oparciu o tani system zarządzania dokumentami. Model ten jest również przydatny przy umieszczaniu obrazów dokumentów czy zdjęć w sprawozdaniach. Dwa klawisze sprowadzają do minimum jego obsługę: Scan - rozpoczęcie skanowania zainicjalowanego przez skaner, i Send - wysłanie obrazu do zdefiniowanej aplikacji czy drukarki. Możliwe jest także automatyczne uruchomienie skanowania po włożeniu kartek do podajnika. Skaner samoczynnie wraca do opcji oszczędzania energii po wykonaniu skanowania.

FI 4110 CU stwarza użytkownikowi możliwość skanowania 15 stron A4 na minutę podczas skanowania dokumentów monochromatycznych i 5 stron A4 na minutę przy skanowaniu jednostronnych dokumentów kolorowych. Możliwy jest wybór trybu dwustronnego (7,5 strony na minutę przy dokumentach czarno-białych i 2,5 strony na minutę przy kolorowych). Rozdzielcość do 600 dpi, filtry RGB, korekcja Gamma dają duże możliwości wykorzystania tego skanera do przetwarzania i obróbki dowolnych dokumentów. Jakość skanowania dokumentów kolorowych doskonale odpowiada potrzebom grafiki, OCR, archiwizacji stron WWW, czy prostej poligrafii komputerowej (DTP). Skaner zawiera automatyczny

**Jeśli urządzenie jest konstrukcją typu "wszystko w jednym", to najczęściej oznacza to, że łączy w jednym kilka komponentów standardowo występujących osobno. Charakterystyczną cechą tego typu urządzeń jest stosowanie sprawdzonych, lecz niekoniecznie najlepszych i najwydajniejszych rozwiązań.**

techNICK

**A**by zadać kłam takiemu twierdzeniu, firma HP postawiła sobie za cel zaprojektowanie urządzenia łączącego w jednej obudowie drukarkę atramentową, skaner, faks oraz kopiarkę. Suma przeznaczona na zakup każdego urządzenia z osobna znacznie przekroczyłaby kwotę, jaką należałoby uiścić za model OfficeJet v40, następcę T65. Dzięki zastosowaniu najnowszych osiągnięć technologicznych wyprodukowano urządzenie będące w stanie nanosić na papier oraz inne no-



śniki obrazu maksymalnej rozdzielcości do 2400 dpi (punktów na cal), a także skanować pojedyncze kartki z 36-bitową głębią kolorów oraz maksymalnie 1200 dpi. Wydruk jednej strony tekstu trwa około pół minuty i zależy oczywiście od stopnia zaczernienia kartki. Jakość uzyskanych wydruków nie pozostawia wiele do życzenia, gdyż nawet fotografie odwzorowywane są z dużą dokładnością, a po zastosowaniu specjalnego nabłyszczającego papieru (glossy) prezentują naprawdę wysoki poziom.

Skośne krawędzie liter oraz linii prostych są dobrze wygładzone, a to za sprawą zastosowania technik znanych z bogatej rodziny drukarek HP, czyli hp PhotoRet III. Komplet HP jest w stanie skanować i kopiować jedynie pojedyncze arkusze, natomiast nie można za jego pomocą wprowadzać obrazów z książek, gazet czy innych źródeł, co jest czasem dość uciążliwe. Szybkość wykonania jednej kopii strony zawierającej jedynie czarne elementy wynosi półtorej minuty, a więc powinna zadowolić użytkownika. Wbudowany moduł faksujący ma pamięć pięćdziesięciu stron, dzięki czemu nawet w przypadku braku papieru w

podajniku można odbierać dane i potem po uzupełnieniu kartek wydrukować zapamiętane dokumenty. Ciekawostką jest możliwość faksowania dokumentów w kolorze, a to dzięki zaimplementowanemu standardowi ITU-T.30E.

Panel sterowania pozwala na bezproblemowe korzystanie z większości dostępnych funkcji, co daje możliwość szybkiej obsługi nawet początkującym użytkownikom. Instrukcja dołączona do urządzenia opisuje wszelkie aspekty obsługi "kombajnu" oraz wyjaśnia większość problemów, które mogą przydarzyć się podczas użytkowania OfficeJet v40.

Producent przewiduje, że dopuszczalna miesięczna liczba wydrukowanych stron nie powinna przekroczyć dwóch tysięcy arkuszy. Przycisk "Dopasuj fotografię do strony" pozwoli na szybkie i bardzo precyzyjne kopiowanie oraz wydruk zdjęć, a to za sprawą automatycznego doboru po-

HP OfficeJet v40 łączy zalety drukarki atramentowej, skanera, kopiarki oraz faksu, a wszystko to za dość przystępna cenę.

większenia materiału źródłowego do stosowanych kartek czy innych nośników.

Dodatekowe sterowniki do popularnych systemów operacyjnych pozwalają w pełni wykorzystać potencjał, jaki drzemie w konstrukcji HP, oraz umożliwiają komfortowe wykonanie wszelkich prac biurowych.

HP OfficeJet v40 jest doskonałą propozycją dla małych biur, jednoosobowych firm i studentów, którzy zarabiają na życie prowadząc własne interesy. Mała powierzchnia, jaką zajmuje urządzenie, z pewnością ucieśnie osoby cierpiące na brak miejsca na zawałonym dokumentami biurku.

INFO • INFO • INFO		HP OfficeJet v40	Dane techniczne:		Dostarczył:		
<b>• Dane techniczne:</b>		Liczba kolorów tuszu: 1 lub 4 Rozdzielcość drukowania: do 2400 na 1200 dpi Rozdzielcość skanowania: do 600 na 1200 dpi Porty: USB Technologia druku: Atramentowa Pamięć stron: 50 Dodatkowe: brak		Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o. Al. Jerzolimskie 181 02-222 Warszawa tel. (0 22) 608 77 00 faks (0 22) 608 76 00			
<b>• Minusy</b>		• może skanować tylko luźne kartki					
<b>• Plusy</b>		• świetna jakość wydruków • prostota obsługi		Internet: <a href="http://www.hp.com.pl">http://www.hp.com.pl</a>			
<b>Cena:</b>		1399 zł					

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

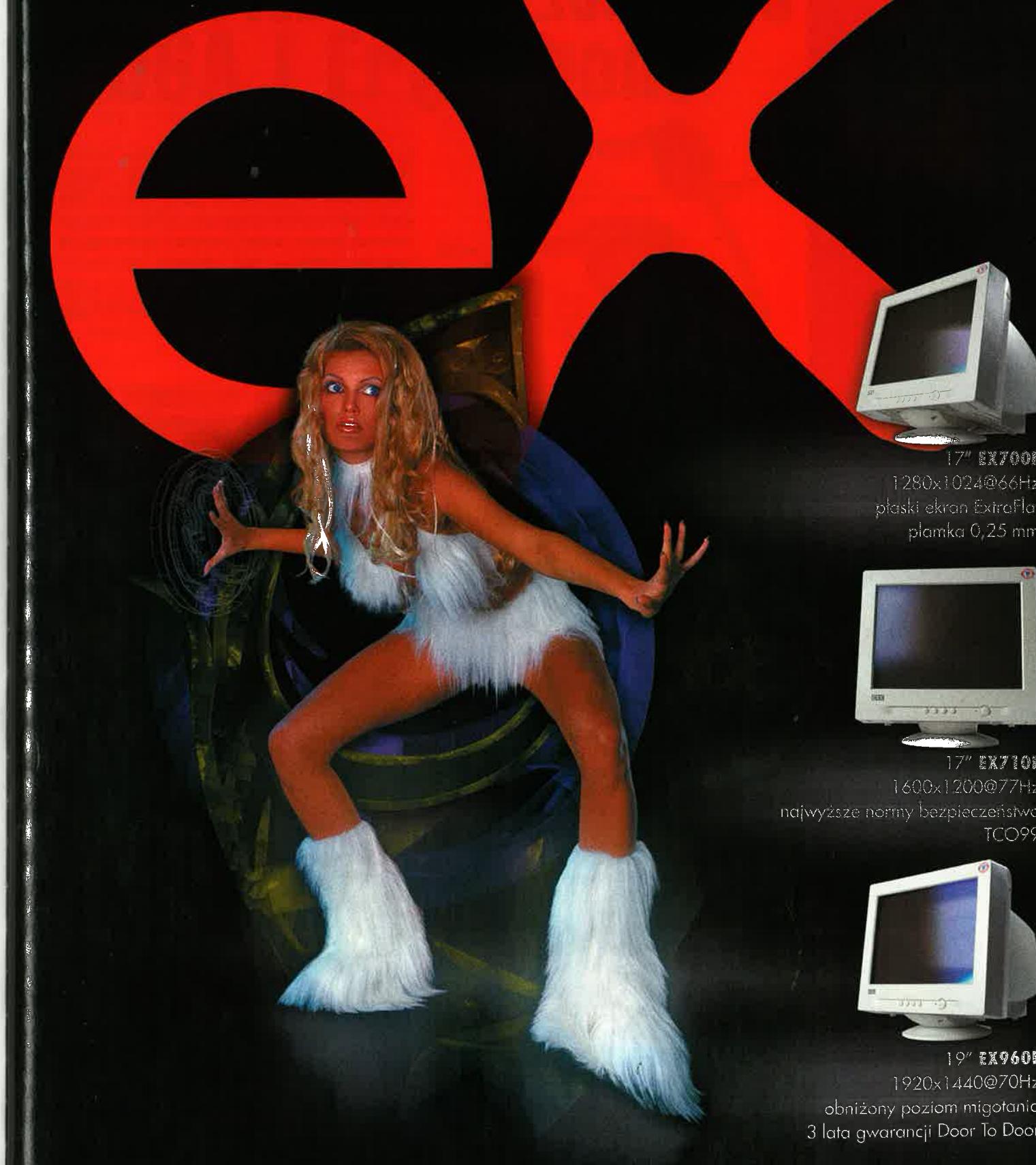
Biurowa praca w re

## HP OfficeJet v40

CTX

monitor komputerowe

www.ex.ab.pl



17" EX700F

1280x1024@66Hz  
płaski ekran ExtraFlat  
plamka 0,25 mm



17" EX710F

1600x1200@77Hz  
najwyższe normy bezpieczeństwa  
TCO99



19" EX960F

1920x1440@70Hz  
obniżony poziom migotania  
3 lata gwarancji Door To Door

Lista autoryzowanych dealerów CTX - [www.ab.pl](http://www.ab.pl)



AB Spółka Akcyjna  
Wróblew  
tel. (071) 324 05 09  
fax (071) 324 05 28

Gdańsk  
tel. (058) 345 83 31  
fax (058) 345 83 30

Poznań  
tel. (061) 843 45 08  
fax (061) 843 44 89

Kraków  
tel. (012) 425 57 93  
fax (012) 655 15 97

Katowice  
tel. (032) 259 21 13  
fax (032) 259 21 67

Szczecin  
tel. (091) 483 76 10  
fax (042) 642 47 09

Toruń  
tel. (022) 837 40 60  
fax (022) 836 91 90

Warszawa  
tel. (022) 837 40 60  
fax (022) 836 91 90

## Nowości Sprzętowe

ny podajnik na 50 arkuszy z możliwością dostosowania go do różnych rozmiarów wkladanych dokumentów: od formatu A8 do A4 lub formatu legal. Dzienna dopuszczalna liczba przetwarzanych dokumentów wynosi 250 kartek. Jeszcze jedną zaletą (poza parametrami technicznymi) tego skanera są jego niewielkie wymiary. Podstawa skanera mniejsza jest od kartki A4 (75%), dzięki czemu możliwe jest umieszczenie go w pobliżu stacji roboczej użytkownika bez potrzeby kupowania kolejnego stołu.

[www.alstor.com.pl](http://www.alstor.com.pl)

### CRN wybrało

Firma AMD ogłosiła, że inżynierowie odpowiedzialni za testy w CRN wybrali procesor AMD-Athlon, niez Pentium 4, dla "komputera marzeń" prezentowanego na PC EXPO w Nowym Jorku. Połączenie procesora AMD Athlon z najszerszymi, silnymi i niezawodnymi komponentami PC wybranymi przez CRN przyczyniło się do stworzenia najmocniejszego i najwyższej jakości komputera PC. CRN, czołowy tygodnik w branży komputerowej informujący o nowościach, analizach, rozwiązań dla providerów, integratorów i e-biznesu, co roku buduje Ultimate PC na PC EXPO i na Comdexie, dwóch największych pokazach komputerowych.

"Na podstawie rygorystycznych testów zauważylismy, że połączenie procesora AMD Athlon 1.4 GHz z pamięciami DDR do dokonania wykonawca", powiedział dyrektor Centrum Testowego CRN John Yacono. "W wielu aplikacjach testowych zestaw ten wyprzedza konkurencyjne procesory o wyższym zegarze, co czyni naturalnym wyborem procesora AMD Athlon dla komputera marzeń."

[www.amd.pl](http://www.amd.pl)

### Nagrywarki marzeń?

Zapowiadane jeszcze w marcu przed rozpoczęciem targów CEBIT w Hanowerze nagrywarki: Yamaha zapisująca z prędkością 20x, Sony zapisującą 1.3 GB danych na jednym nośniku oraz Sanyo z 24-krotnym zapisem, pojawiły się ostatnio w ofercie firmy Alstor. Nowa nagrywarka Yamaha była pierwszym na świecie urządzeniem pracującym z taką prędkością. Urządzenie zapisuje płyty CD-R z prędkością 20x, płyty CD-RW z prędkością 10x, a odczyt CD-ROM-u przebiega z czterdziestokrotną prędkością. Obszerny 8 MB bufor danych gwarantuje ich stabilny zapis, który dodatkowo chroniony jest poprzez zastosowanie nowej technologii o nazwie Safe Burn. Technologia ta nie tylko zapobiega powstawaniu błędu buffer under-run, ale powoduje, że płytki zapisywane są z możliwie najwyższą jakością, bez względu na zastosowaną prędkość. Co więcej - dzięki funkcji Optimum Write Speed Control - prędkość zapisu dopasowywana jest do rozdaju płytek, a ponadto uwzględniana jest pojemność nośnika. Napełn Sony CRX200E-EP umożliwia zapis danych z podwójną gęstością (2048 B/sektor), dzięki czemu na specjalnych płytach (CD-R CDQ-13G1 i CD-RW CD-RW13G1) umieścić można do 1,3 GB danych (o dwa razy więcej niż na nośnikach konwencjonalnych). Biorąc pod uwagę koszt magazynowania danych, jest to obecnie jedno z najbardziej konkurencyjnych rozwiązań optycznych. Napełn DDOD (Double Density) umożliwia zapis płyt CD-R z dwunastokrotną prędkością (1800 KB/s), a płyt CD-RW z prędkością 8x (1200 KB/s). Natomiast są one odczytywane

# Creative GeForce2 PRO i GeForce3

Dwie generacje grafiki

Długo firma Creative kazała nam czekać na swoje najnowsze konstrukcje spod znaku GeForce2 PRO i GeForce3. Tym razem do naszej redakcji trafiły obydwie karty zawierające wymienione procesory graficzne. W poniższym tekście przybliżymy te konstrukcje, a wyniki z tabelki powiedzą, czy są one warte zainteresowania.

Maciej Lewczuk

Creative GeForce2 PRO jest raczej klasyczną konstrukcją, gdyż wykonano ją na referencyjnej płycie drukowanej, a umieszczono na niej oprócz samego układu akceleratora także 64 megabajty pamięci. Ciekawostką jest brak wyjścia video, które stało się już niemal standardem w tego typu urządzeniach. Podczas pracy, przy dużym obciążeniu kośći pamięci DDR bardzo mocno się rozgrzewają i tu stanawia brak zamontowanych radiatorów, jednak dzięki takiemu zabezpieczeniu brak wyjścia video, który został zamontowany na karcie wyjście video, a nie na samej karcie.



W przypadku GeForce3 zamontowano na karcie wyjście video oraz wydajny radiator wraz z wentylatorem na układzie Nvidii, dzięki czemu nawet po przyspieszeniu jego działania generowane ciepło jest skutecznie odprowadzane.

Creative GeForce3

**Dane techniczne:** Procesor: Nvidia GeForce3 Magistrala: AGP 4x, 2x Pamięć: 64 MB DDR Wyjście video: jest

**Plusy**  
• wysoka wydajność  
• łatwa instalacja

**Internet:** <http://www.creative.pl>

**Cena:** 1990 zł\*

**Dane techniczne:** Procesor: Nvidia GeForce2 PRO Magistrala: AGP 4x, 2x Pamięć: 64 MB DDR Wyjście video: brak

**Plusy**  
• niezła wydajność  
• dobre sterowniki

**Internet:** <http://www.creative.pl>

**Cena:** 980 zł\*

\*Ceny aktualne w dniu składu tekstu.

Creative GeForce3

Dwie generacje grafiki

Zamiast głośników... słuchawki

Zamiast głośników... słuchawki

# X-Tecnologies XT 206A i Ergophone

Nawet najlepsze zestawy głośnikowe mogą napsuć sporo krwi domownikom i sąsiadom, gdy siedząc przed monitorem zajmujemy się grami RPG czy samochodówkami, które generują bardzo głośne, a często także "straszne" dźwięki. Gdy ponadto zaczniemy grać w nocy, to już na pewno rodzice czy żona po prostu "zmyją" nam głowę.

### technICK

Tak nie musi być, gdyż istnieje urządzenie zwane... słuchawkami, dzięki któremu możemy rozkoszować się stereofonicznym dźwiękiem, nie zakłócając nikomu spokoju, a często i dla nas bywa to wygodniejsze. Przejedźając tramwaj, szczerzący usta sąsiada pies, a nawet narzekający rodzice nie będą w stanie nam przeszkodzić w rozkoszowaniu się dźwiękami płynącymi ze słuchawek.

W niniejszym tekście przybliżę czytelnikom dwie konstrukcje produkowane przez firmę X-Tecnologies. Każda z nich ma swoje zalety i wady, a aby warto się nimi zainteresować, oczwiście sami.

Jako pierwsze przetestowano XT 206A, które na pierwszy rzut oka przypominają tradycyjne słuchawki, stosowane w studiach nagraniowych oraz przy odsłuchiwaniu muzyki z dobrych zestawów hi-fi. Gruby pałek wyłożono gąbką pokrytą skórą podobnorodzącą do skóry, a "nausznikami" postąpiono...

w podobny sposób. Po nałożeniu słuchawki dobrze, choć nie komfortowo, przylegają do głowy. Ciekawostką jest fakt, że dodatkowo wyposażone są w mikrofon umieszczonej na elastycznym i z możliwością dowolnego ustawnienia pałku. Dzięki niemu można bez problemu pro-

wadzić rozmowy, w przypadku gdy dysponujemy modemem, a nawet rozmawiać przez Internet czy po sieci w czasie rozgrywek (przydatne w FPP, w trybie cooperative, team i innych). Dwumetrowy przewód pozwala na bezproblemowe odsunięcie się od monitora na odpowiednią, ergonomiczną odległość, a dodatkowo zamontowano na nim potencjometr - dzięki niemu możliwa jest regulacja głośności. Słuchawki przenoszą pasmo od 30 do 15 500 Hz, lecz daje się słyszeć ciche, jednakowoż wyraźne szумy. Mikrofon jest dość słaby, gdyż jego maksymalną częstotliwością próbkiowania może być 10 000 Hz, co wystarcza do w miarę wyraźnego przekazywania mowy ludzkiej.



Drugą testowaną konstrukcją były dość nowoczesne wyglądające słuchawki X-Tecnologies Ergophone. W urządzeniu tym zastosowano nowoczesne rozwiązanie - pałek nie opiera się na czubku głowy, lecz otacza ją z tyłu, a całość, która podpiera słuchawki, używa... uszustuchaczka, podobnie jak ma to miejsce przy noszeniu okularów. Ma to swoje zalety, gdyż nie niszczy misternie ułożonej fryzury, jednak wadą tego rozwiązania jest słabe przyleganie słuchawek do małżów usznych i niemożność dopasowania ich do rozstawu uszu, co może powodować nieprzyjemny ucisk. Czy jest to wada, musicie ocenić sami - mnie przeszkaźda fakt, że dochodzą do moich uszu dźwięki z otoczenia, lecz dla niektórych może to być zaleta, szczególnie gdy czeka się na telefon czy dzwonek do drzwi wejściowych. Zastosowane słuchawki przenoszą pasmo od 40 do 15 000 Hz, co jest słabym wynikiem niż w przypadku poprzedniego urządzenia. Model ten wyposażony jest w mikrofon, który jest znacznie lepszy niż w poprzednim zestawie, ponieważ jest w stanie próbować dźwięki z zakresu od 60 do 14 000 Hz. Dzięki temu przechwytywane są niuanse glosu. Przewód łączący słuchawki z dowolnym źródłem dźwięku także wyposażono w regulację głośności.

Słuchawki należą do pomocnych akcesoriów komputerowych i nie tylko, gdyż oferują swego rodzaju "intymność" z dźwiękami, które dobywają się z różnych źródeł, co znalazło zastosowanie, na przykład, w redakcji CD-Action. Kilku redaktorów przez parę godzin dziennie gra i raczej nie do wyobrażenia jest, by każdy korzystał jedynie z głośników - zagłuszały się nawzajem.

X-Tecnologies XT 206A

**Dane techniczne:** Przewód: 2 m Regulacja głośności: na przewodzie Dodatkowe: mikrofon

**Plusy**  
• dobrze przylegają do głowy  
• długim przewodem połączony

**Minisy**  
• szumy podczas odtwarzania muzyki

**Internet:** <http://www.xtechnologies.com>

**Cena:** 69 zł

X-Tecnologies Ergophone

**Dane techniczne:** Przewód: 1,8 m Regulacja głośności: na przewodzie Dodatkowe: mikrofon

**Plusy**  
• "lepszy" efekt stereo (przestrzenny)  
• dobrze mikrofon

**Minisy**  
• niewygodny pałek

**Internet:** <http://www.xtechnologies.com>

**Cena:** 39 zł

z maksymalną prędkością 32x (4800 KB/s). Urządzenie może zapisywać i odczytywać dane z konwencjonalnych płyt. Ich stabilny zapis gwarantuje obszerny bufor danych o pojemności 8 MB. W ofercie Alstora znajdują się już również nowy napęd firmy Sanyo CRD-BP1500P. Dzięki 24-krotnej prędkości zapisu płyt CD-R możliwe jest stworzenie własnego krążka o pojemności 700 MB w 3,5 minut!!! Ponadto Sanyo CRD-BP1500P nagrywa nośnik CD-RW z prędkością 10x i odczytuje nośnik CD z prędkością 40x. W nowym modelu zastosowano szereg nowych technologii: Zone-CLV, FlexSS-BP, a także BURN-Proof 2.

[www.alstor.com.pl](http://www.alstor.com.pl)

UT16



Firma Multimedia Vision wprowadziła do sprzedaży najnowszy model skanera Plustek. Jest to OpticPro UT16. Skaner wyróżnia się bardzo dobrymi parametrami układu CCD - 42 bit/pixel rozszerzalne programowo do 48 oraz 14 bit/pixel odcieniem szarości. Rozdzielcość optyczna wynosi 600 x 1200 dpi. UT16 ma na przednim panelu cztery przyciski sterujące oprogramowaniem. Posiada również zintegrowaną przystawkę do skanowania slajdów i negatywów formatu 35 mm. Dodatkowo skaner zawiera zestaw PowerPack!!! - 24 miesiące gwarancji, polskie instrukcje instalacji i obsługi oraz oprogramowanie FineReader 4.0 Sprint PL, pakiet Corel Draw 7.0PL. Cena dla końcowego klienta ustalona została na 599 zł.

Oprogramowanie w UT16 (pełna lista):  

- NewSoft Presto! PageManager (Document Management Software)
- NewSoft Presto! ImageFolio LE (Image Editing Software)
- NewSoft Presto! Mr. Photo (Photo Organizer)
- NewSoft Presto! Image Explorer
- NewSoft Presto! PageType (From Scanning & Editing Software)
- Bridgewell Page abc (Scan-to-Web Software)
- Adobe Acrobat Reader 4.0 (PDF Product Manuals Reading Program)
- Action Manager 32 (One Click Utility Software)
- Scanner Utility (Lamp Controller & Diagnostic Software)
- Electronic PDF Product Manuals

[www.mmv.pl](http://www.mmv.pl)

Nowy LCD

Firma NEC-Mitsubishi wprowadziła na polski rynek 18,1-calowy monitor wyposażony w technologię Omnicolor - model NEC MultiSync LCD1830. Jest to jeden z pierwszych monitorów, które uzyskały certyfikat ISO 13406-2, NEC MultiSync LCD 1830 to następca znanego modelu MultiSync LCD1800. Jego podstawowe zalety to szeroki kat widzenia (160 stopni zarówno w poziomie, jak i pionie) oraz wolny od zmienianek obraz. Producent wyposażył mo-

## Nowości Sprzętowe



### TDK CyClone AI-241040X

**Wśród czytelników znajdują się zapewne osoby, które nie dysponują zbyt dużą ilością wolnego czasu lub pragną w swoich komputerach montować tylko najnowsze i najszybsze podzespoły.**

Maciej Lewczuk

Firma TDK zapowiadała, że jest w stanie wyprodukować i sprzedawać urządzenie, które będzie najszybszą nagrywką na rynku. Obietnic dotrzymała i w moje ręce trafiła pełna wersja (tak zwana "pułkownika") konstrukcji CyClone. Instalacja nie nastrociła trudności, gdyż przebiega analogicznie do wszystkich napędów tego typu - przykręcenie do obudowy, podłączenie przewodów oraz instalacja niezbędnego oprogramowania. Aplikacją, która zapewnia obsługę wszelkich funkcji urządzenia TDK, jest Nero Burning ROM w wersji 5.5. Dwudziestoczerokrotna szybkość przenoszenia danych na płytki CD-R stawia ten napęd na pierwszym miejscu pod względem wydajności, a całość dopełnia nagrywanie CD-RW z dziesięciokrotną oraz odczyt danych z maksymalnie czterdziestokrotną prędkością. Dwumegabajtowy bufor danych wraz z technologią Burn-Proof, zapobiegającą zepsuciu płyty przy niedostatecznie szybkim odczycie informacji z dysku twardego, pozwala bez stresu korzystać z możliwości TDK CyClone. Obsługa funkcji dodatkowych, takich jak zapis CD-Text, czyli informacji pokazujących, na przykład, tytuły utworów na wyświetlaczu.

NEC-Mitsubishi jest pierwszym na świecie producentem, który wprowadził standard sRGB do swoich monitorów LCD. Nowy monitor NEC-Mitsubishi jest również zgodny ze standardem ISO 13406-2, obejmującym od wiosny bieżącego roku. Oglądało go ponad 100 producentów monitorów LCD do ujednolicenia informacji o parametrach obrazu oraz liczbie dopuszczalnych wadliwych pikseli. NEC MultiSync LCD1830 - podobnie jak inne monitory LCD firmy NEC-Mitsubishi - może mieć uszkodzone maksymalnie 2 piksele lub 5 subpixeli na milion. Zaden ze światowych producentów nie stosuje bardziej rygorystycznych norm kontroli jakości. NEC MultiSync LCD1830 oferuje obraz o przekątnej 18,1 cala, czyli o wielkości odpowiadającej 21-calowemu monitorowi CRT. Maksymalna rozdzielcość pracy to 1280 x 1024 przy częstotliwości odświeżania wynoszącej 60 Hz. Wielkość plamki to 0,28 mm. Luminacja na poziomie 200 cd/m<sup>2</sup> oraz kontrast 300:1 sprawia, że obraz jest jasny i wyraźny. Monitor wyposażono w dwa wejścia, dzięki czemu możliwe jest równoczesne podłączenie dwóch komputerów. Jak przystało na monitor LCD, nowy model NEC-Mitsubishi nie zajmuje wiele miejsca na biurku - jego wymiary to zaledwie 435 x 449 x 215 mm. Jeśli jednak użytkownik uzna, że to zbyt dużo, monitor może być odłączony od podstawki i zamontowany na każdej konstrukcji zgodnej ze standardem VESA. NEC MultiSync LCD1830 spełnia wszystkie aktualne i najbardziej rygorystyczne normy ergonomii i bezpieczeństwa, w tym TCO99, TÜV GS oraz Energy 2000. Jego pobór mocy wynosi maksymalnie 49 W, a w trybie spoczynku zaledwie 3 W. W naszym kraju NEC MultiSync LCD1830 oferowany jest w cenie 6500 złotych (sugerowana cena detaliczna netto). Monitor objęty jest 3-letnią

## Cyklon w komputerze



CyClone firmy TDK jest obecnie jedną z najszybszych nagrywarek dostępnych na naszym rynku, gdyż wypala je z 24-krotną prędkością.

tłaczach najnowszych modeli odtwarzaczy CD-Audio oraz sprawdzanie, czy dany krążek da się wypalić z najwyższą prędkością, dopełniają całości. Ostatnia z wymienionych opcji nie działa zbyt prawidłowo, szczególnie z tak zwanymi płytkami nie-firmowymi, co powodowało częste użycie funkcji Burn-Proof.

TDK CyClone AI-241040X jest obecnie najszybszym urządzeniem służącym do zapisu danych na krążkach CD-R i nawet pomimo niewielkich problemów z okrešeniem odpowiedniej prędkości dla nieznanego płytek polecam ten sprzęt każdemu, komu spieszno archiwizować informacje lub kopować płytki.

**TDK CyClone AI-241040X**

<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Interfejs: ATAPI/E-IDE Bufer: 2 MB Zapis CD-R/RW: 24x/10x Odczyt CD: 40x Overburning: jest Buffer-Underrun: Burn-Proof Oprogramowanie: Nero 5.5	TDK Polska Sp. z o.o. Warszawski Industrial Center ul. Szymska 20A 02-285 Warszawa tel. (0 22) 66-801-40 laks (0 22) 66-801-44
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• bardzo szybkie wypalanie płyt • cicha praca	• sprawdzanie krążków nie jest zbyt rewelacyjne
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
<a href="http://www.tdk.pl">http://www.tdk.pl</a>	999 zł

## Naprawdę niesie

### X-Techologies Trackball Mouse

**Czy cierpiąc na chroniczny brak miejsca na biurku, myśleliście czasem o specjalnym ruchomym blacie tylko dla myszy? Od wieku lat dostępne są mniej lub bardziej udane konstrukcje zwane trackballami, czyli w skrócie "odwróconymi" myszkami.**

techNICK

X-Techologies Trackball Mouse jest urządzeniem przeznaczonym dla osób, które mają problemy nie tylko z miejscem, ale także doznają bólu, który jest powodowany ciągłym przemieszczaniem przedramienia podczas operowania myszą. Ergonomicznie zaprojektowana obudowa zawiera kulkę zamontowaną centralnie w przedniej części, co sugeruje obsługę palcem wskazującym, który jest znacznie precyzyjniejszy niż, na przykład, kciuk wykorzystywany w innych konstrukcjach. Programowalne przyciski, rozmięsczone po dwa z lewej i prawej strony urządzenia, pozwalają na

świetnie zaprojektowanego trackballa, którego programowalne klawisze oraz wbudowana rolka pozwalają na całkiem komfortową pracę.

swobodną pracę z wieloma aplikacjami. Rolka znajdująca się dokładnie na środku "grzbietu" trackballa umożliwia przewijanie zawartości okien edytorów tekstu, przeglądarki stron WWW czy operowanie powiększeniem roboczego pulpitu w aplikacjach graficznych. W niej umieszczone także pięć przycisków, dzięki czemu całkowita ich liczba to pięć, a jest to wynik godny odnotowania, gdyż niewiele klasycznych myszy może się takim pochwalić. Podłączenie poprzez port USB pozwala na bezproblemową instalację w systemach, które obsługują ten rodzaj łączki. Sterownik wraz z programem konfiguracyjnym umożliwiają przyporządkowywanie funkcji klawiszom i rolce oraz, na określenie, czy kółko ma przewijać ekran w poziomie, czy w pionie.

Jeśli wasz pokój bardziej przypomina szafę niż pomieszczenie "do życia" i nie macie miejsca na klasyczną mysz, to wykorzystajcie trochę kasy na trackballa, a myśląc o jego zakupie, poważnie zastanowicie się nad zakupem X-Techologies Trackball Mouse.

**X-Techologies Trackball Mouse**

<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Technologia: optomechaniczna Podłączenie: port USB Przewód: 150 cm Liczba przycisków: 4 + 1 (rolka) Dodatakowa: rolka	Manta ul. Rysy 33 02-828 Warszawa tel. (0 22) 643 54 20 faks (0 22) 641 84 82 e-mail: <a href="mailto:manta@gromit.pmc.com.pl">manta@gromit.pmc.com.pl</a>
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• programowalne klawisze • rolka do przewijania zawartości okien	• niezbyt wygodnie gra się w FPP
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
<a href="http://www.xtechnologies.com">http://www.xtechnologies.com</a>	119 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.



Produkt kompatybilny z Twoją mózgownicą

## Kariera Kyro trwa

# PowerColor Kyro II

**Narzekaliśmy niedawno, że w dziedzinie akceleratorów trzeciego wymiaru mamy niewielki zastój i niepodzielnie panuje nam Nvidia. W światku entuzjastów zauważał na wieść, że firma PowerVR Technologies pracuje nad następcą układu Kyro, który może nie zachwycać wydajnością, ale oferował nowe rozwiązania technologiczne i nie trzeba było rujnować domowego budżetu, by stać się jego właścicielem.**

Mike-L

Nowy procesor nazwany, a jakże... Kyro II wykonano w technologii 0,18 mikrona i zintegrowano w jego wnętrzu układ RAMDAC, pracujący z częstotliwością trzystu megaherców. Liczba tranzystorów wykorzystanych przy produkcji jednej kości jest taka jak w przypadku pierwszych układów GeForce i wynosi piętnaście milionów. Układ nie oferuje

sprzętowego przetwarzania transformacji oraz oświetlenia (T&L), co może trochę dziwić, gdyż praktycznie każdy producent dąży do implementacji tego typu rozwiązania w swoich konstrukcjach. Firma PowerVR zapowiada jego zastosowanie w trzeciej generacji kości Kyro.

Brak T&L powoduje, że podczas obróbki scen trój-

	Test	Jednostka	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe 32 MB SDRAM	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	WinFast GeForce2 Pro 64 MB	CardExpert GeForce3 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	Ips Ips	149,6 68	215,4 64,1	271,4 138,6	267,3 119,5	267,5 159,2
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	Ips Ips	139,4 80,4	164,9 42,4	266,8 91	247,2 75	274,1 146
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1280x1024	Ips Ips Ips Ips	142,4 133,6 115,8 87,7	161,7 144,5 75,6 49	164 150,2 138,8 107	152,1 140,3 98,1 40,6	162,3 146,8 144,9 134,8
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks	5383	4860	7866	7094	8179
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks	5168	3352	6109	5152	7949
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	2106	x	3507	x	5203

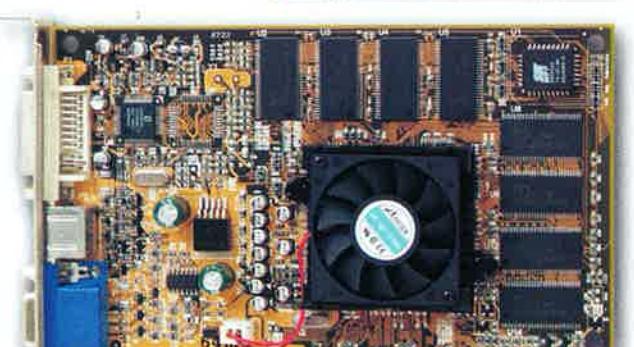
Komputer testowy: AMD Athlon 1,1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows 98 SE

x - testy wykonano przed pojawieniem się programu 3D Mark 2001

we wyjście DVI, na przykład służące do podłączania ciekłokrystalicznych wyświetlaczy, sprawia, że opisywana karta jest dość ciekawą propozycją.

Wszyscy, którzy chcieliby podkroić kartę ustawioną standardowo na ponad 180 MHz, mogą się zawiązać. Maksymalna wartość, przy której karta działa poprawnie, jest 190 MHz. Powyżej tej barierki pojawią się zakłócenia w obrazie dwu- i trójwymiarowym, uniemożliwiając komfortową pracę.

PowerColor Kyro II jest dość ciekawą alternatywą dla kart spod znaku Nvidii oraz ATI, lecz na jej zakup musieli zdecydować się sami. Cena, osiągnięta przez producenta, powinna zadowolić mniej wydajnych, lecz zagorzali gracze sięgają zapewne po mocniejsze akceleratory.



PowerColor Kyro II plasuje się pomiędzy wynikami karty z GeForce2 MX i GeForce2.

**PowerColor Kyro II**

<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Procesor: Kyro II Magistrala: AGP 2x Pamięć: 64 MB SDRAM	AB SA ul. Kościuszki 32 51-416 Wrocław tel. (0 71) 324 05 00 faks (0 71) 324 05 28
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• środowiskowe mapowanie wybojów • w miarę przystępna cena	• brak sprzętowego T&L
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
<a href="http://www.ab.com.pl">http://www.ab.com.pl</a>	410 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

## Nowości Sprzętowe

# Nowości Sprzętowe

garancją producenta. Na terenie Polski jest ona realizowana w dogodnym dla użytkownika systemie door-to-door.

www.nec.pl

## Barracuda IV

Firma Seagate wprowadziła do sprzedaży dyski twarde przeznaczone dla komputerów PC - Barracuda ATA IV. Ciekawym rozwiązaniem zastosowanym w nowych dyskach są fozy hydrodynamiczne (Fluid Dynamic Bearing - FDB) SoftSonic, które sprawiają, że te bardzo szybkie dyski są praktycznie niesłyszalne podczas pracy. Barracuda ATA IV jest jedynym dyskiem dla komputerów klasy PC produkowanym wyłącznie z silnikami z fozy hydrodynamicznymi, który umożliwia zachowanie większej ilości danych na tej samej powierzchni i zwiększenie predkości obrotowej talarzy poza granice stawiane przez tradycyjne silniki. Wykorzystując najnowocześniejsze w branży technologie, dyski Barracuda ATA IV są pierwszymi dyskami z talarzami wirującymi z prędkością 7200 obr./min., osiągającymi pojemność 80 gigabajtów przy użyciu jedynie dwóch talarzy. Daje to firmie Seagate znaczącą przewagę na rynku najwydajniejszych komputerów PC. Wewnętrzna prędkość transmisji danych - 69,3 MB/s, pozwala na skopiowanie godzinnego nagrania MP3 w mniej niż sekundę. Dyski Barracuda ATA IV są wystarczająco szybkie, by obsługiwać równocześnie do osmiu strumieni video o jakości DVD bez utraty nawet jednej klatki. Silnik SoftSonic to nowy element wchodzący w skład "technologii barierki dźwięku" (sound barrier technology - SBT), stanowiący prezent techniczny, który doceniają wszyscy użytkownicy komputerów. W czasie pomiarów zgodynych ze standardami przemysłowymi większość dysków Barracuda ATA IV z jednym talarzem emituje jedynie 2,0 bela, a podczas operacji wyszukiwania - 2,4 bela, podczas gdy ludzkie ucho nie słyszy dźwięków poniżej 2,5 bela.

Montując silnik SoftSonic w swoim najszybszym dysku dla komputerów PC, firma Seagate łączy cissę z szybkością, dając jedynym klientom możliwość niczym nie zakłócone cieszenia się grymi, muzyką i wideo z komputera PC, a innym umożliwiając spójną pracę bez ciągłego hałasu komputera. Technologia SBT redukuje również poziom hałasu dzięki wykorzystaniu specjalnych algorytmów wyszukiwania, obudowie SeaShield i wewnętrzny tłumikom, redukcji rezonansów i specjalnej komutacji silnika napędowego oraz innym udoskonaleniom technicznym i materiałowym.

www.seagate.com

## Mustek i DVD



Stacjonarny odtwarzacz Mustek V300 pozwala oglądać filmy DVD i słuchać muzyki. Urządzenie umożliwia korzystanie z systemu dźwięku 5.1 Dolby Digital i DTS

**850 Pro2**

Intel® 850 chipset



- Supports Intel® Socket 423 Pentium® 4 processor up to 2.0 GHz
- Supports 4 RAMBUS DRAM (max. 2 GB)
- D-LED™ / Live BIOS™

**815EPT Pro**

Intel® 815EP chipset



- Supports Intel® Celeron™ / Pentium® III (up to 1.2GHz)
- Supports PC133 SDRAM (max. 512M)
- RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
- AGP(2x/4x) / 6 PCI / 1 CNR
- PC 2 PC / Live BIOS™ + Live Driver/ D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

**K7T266 Pro-R**

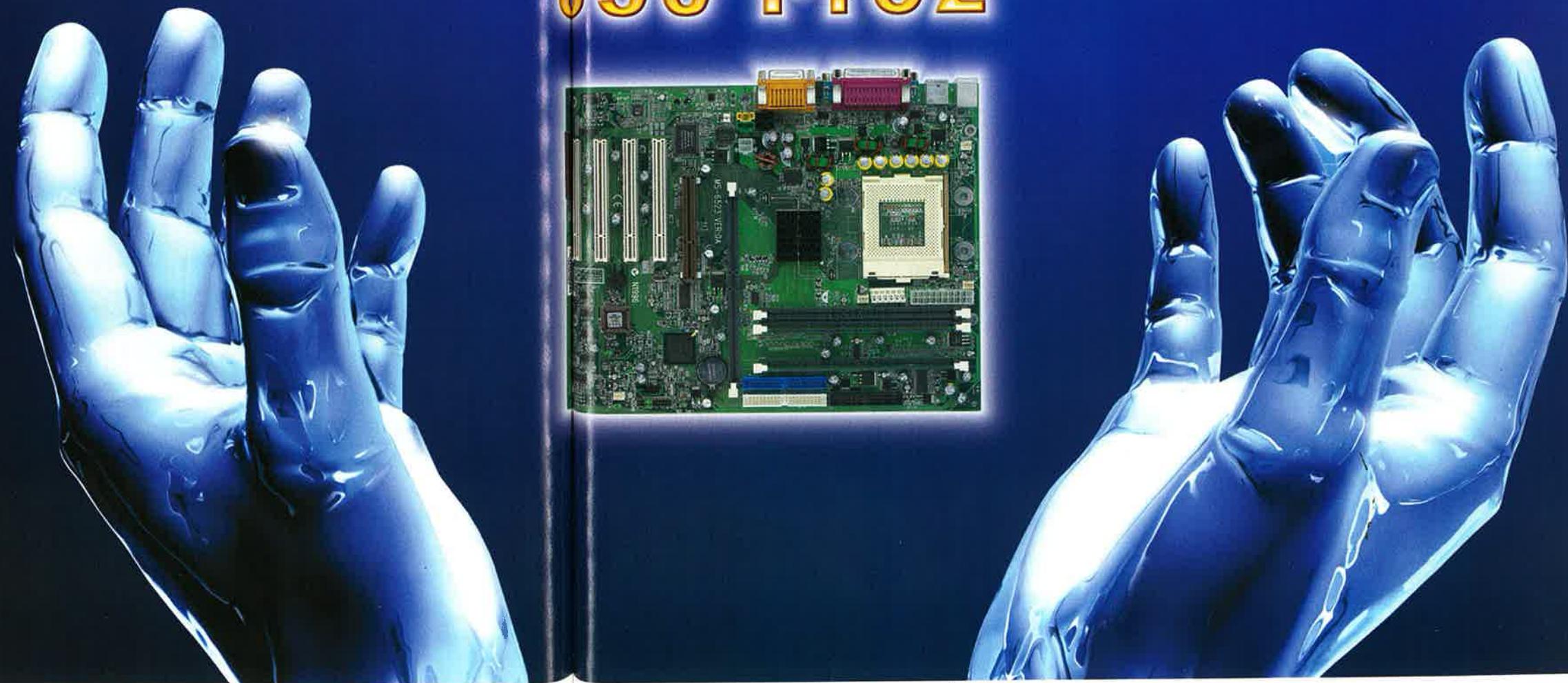
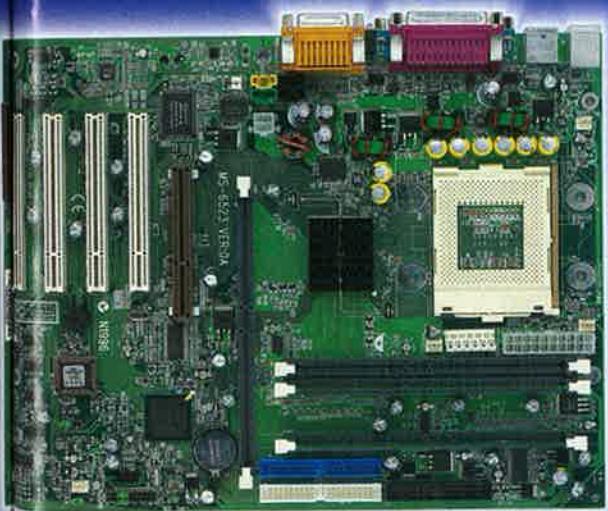
VIA® KT266 chipset



- Supports AMD Athlon™ / Duron™ (1.5GHz+)
- Supports 3 DDR (max. 3 GB)
- RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
- Onboard USB 2.0(Optional)
- AGP Pro / 5 PCI / 1 CNR
- PC 2 PC / Live BIOS™ / D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

# PIERWSZANA ŚWIĘCIE 4-WARSTWOWA PŁYTA GŁÓWNA TYPU 850

## 850 Pro2



## Nowości Sprzętowe

oraz odtwarza pliki zapisane w formacie MP3. Może współpracować z innymi urządzeniami audio-wideo, tworząc wysokiej klasy system kina domowego. Mustek DVD V300 jest funkcjonalny i przyjazny w użytkowaniu. Urządzeniem można sterować za pomocą pilota oraz menu OSD (On Screen Display) wyświetlanego na ekranie telewizora. Pilot wyposażony został w port reagujący na poczterwyraz oraz podświetlane przyciski, które umożliwiają sterowanie funkcjami urządzenia w zacienionym pomieszczeniu. Odtwarzacz DVD Mustek udostępnia wszelkie podstawowe funkcje, takie jak: ustawianie parametrów dźwięku i obrazu, przewijanie, zwolnienie i zapamiętanie obrazu. Na uwagę zasługują dodatkowe możliwości urządzenia. Wyświetlany obraz można powiększyć o 32-krotnie. Ponadto użytkownik ma do dyspozycji osiem wersji językowych filmu oraz możliwość wyboru jednej z 32 wersji językowych napisów.

[www.veracomp.pl](http://www.veracomp.pl)

### 20-lecie Creative

Nie jest to reguła, co zdają się potwierdzać konstrukcje przygotowane przez firmę Genius, znane z produkcji dobrej jakości urządzeń, charakteryzujących się jednocześnie niezbyt wysoką ceną. Tym razem przedstawiamy dwa modele niemal identycznych dżojstików, które różnią się kilkoma szczegółami, lecz prezentują całkiem dobre parametry oraz niezbędną jakość wykonania.

Genius Flight 2000 oznaczany tak jak F-22X (prawie jak samolot myśliwski) jest prostym urządzeniem, które przeznaczono dla najmniej wymagających użytkowników, co wcale nie znaczy, że nie przyłożono się do jego projektowania. Sporych rozmiarów podstawa daje solidne oparcie na biurku, a nawet wtedy, gdy całość znajdzie się na naszych kolanach, a gummowe stopki nie pozwalają na przesuwanie się konstrukcji po blacie.

Tworzywo w pastelowych odcieniach niebieskiej barwy, z którego wykonano podzespoły F-22X, sprawia, że dlonie w dłoń krótkim czasie potnieją i nie gra się już tak przyjemnie. Nie można niestety wymagać, by za czterdziest złotych manetkę pokryta odpowiednią gumą lub skóropodobnym materiałem, wchłaniającym pot. Rękopisie jest ergonomicznie wykonana i dopasowuje się zarówno do małych, jak i większych dłoń, lecz należy zauważać, że leworęczni gracze mogą mieć pewien problem z korzystaniem z Genius Flight 2000, ponieważ po lewej stronie umieszczono wypustkę z przyciskiem pod prawy kciuk. Przyciski działają bardziej precyzyjnie, gdyż czuje się wcisknięcie każdego z nich, a na górnym manetki znajdują się także miejsca na przełącznik Hat. W podstawie zamontowano przepustnicę oraz orczyk, które są raczej niezbędne przy wszelkiego typu symulacjach lotniczych, do których przede wszystkim przewidziano dżojstik F-22X. Orczyk znajduje się w przedniej części podstawy i bardzo wygodnie obsługuje się go palcem wskazującym lewej dłoni, lecz tylko w przypadku, gdy trzymamy urządzenie na kolanach, w przeciwnym razie dłoń jest nienaturalnie skrecona, co może powodować ból nadgarstka po dłuższej zabawie.

[www.creative.pl](http://www.creative.pl)

### Analogowy i cyfrowy geniusz

# Genius Flight 2000 Flight 2000 Digital

Dżojstiki dla zasobniejszych mają szereg udogodnień, dzięki którym gra się bardzo przyjemnie i wręcz komfortowo. Czy zatem zwykli użytkownicy pęsetów muszą być poszkodowani i skazani na manetki dość kiepskiej jakości?

Mike-L

Jako że konstrukcja jest - odmiennie od poprzednika - nie analogowa tylko cyfrowa (Digital), to możliwe jest bezproblemowe przyporządkowywanie funkcji poszczególnym przyciskom dzięki dołączonej aplikacji, a wybrane opcje można zapisać na dysku w postaci plików konfiguracyjnych. Co ciekawe, ze strony producenta można zignorować wcześniejsze przygotowane dla różnych gier "obłożenia" przycisków. Wady poprzednika odnoszą się także i do tej konstrukcji, dlatego nie będę już ich przypominać.

Obydwaj dżojstiki sprawiały się nad wyraz poprawnie i gdyby nie dziwne umieszczenie orczyka oraz "potliwy" materiał, z jakiego zostały wykonane urządzenia, mógłbym z czystym sumieniem polecać je każdemu, a tak zalecam je tylko... każdemu, kto nie ma zbyt wielkich zasobów finansowych na zakup tego typu akcesoriów.

**Genius Flight 2000**

<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Podłączenie: port gier	JTT Computer S.A. ul. Braci Gierymskich 156 51-640 Wrocław tel. (0 71) 347 58 00 faks (0 71) 347 58 05
Liczba przycisków: 4	
Długość przewodu: 180 cm	
Kalibracja: ręczna	
Przełącznik Hat: jest	
Przelącznik Hat: jest	
Dodatkowe: orczyk	
<b>Plusy</b>	
• nieźle wyprofilowana manetka	
• pewne działające przyciski	
<b>Internet:</b>	
<a href="http://www.jtt.com.pl">http://www.jtt.com.pl</a>	
<a href="http://www.geniusnet.com.tw">http://www.geniusnet.com.tw</a>	
<b>Cena:</b>	
40 zł	

**Flight 2000 Digital**

<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Podłączenie: port gier	JTT Computer S.A. ul. Braci Gierymskich 156 51-640 Wrocław tel. (0 71) 347 58 00 faks (0 71) 347 58 05
Liczba przycisków: 8	
Długość przewodu: 180 cm	
Kalibracja: ręczna	
Przełącznik Hat: jest	
Przelącznik Hat: jest	
Dodatkowe: orczyk	
<b>Internet:</b>	
<a href="http://www.jtt.com.pl">http://www.jtt.com.pl</a>	
<a href="http://www.geniusnet.com.tw">http://www.geniusnet.com.tw</a>	
<b>Cena:</b>	
70 zł	

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu lektu.

### Drżenie z lewej, a może z prawej?

# Rockfire RacingStar Vibra

Dla przeciętnego użytkownika komputerów kierowniczo dość trudny temat, gdyż tanie rozwiązania najczęściej nie oferują komfortu zabawy, a te lepsze są za drogie. Co zatem ma zrobić amator samochodowych symulacji?

Mike-L

Moze ciekawym pomysłem byłoby zainteresowanie się urządzeniem produkowanym przez tajwańską firmę Rockfire, a konkretniej modelem RacingStar Vibra, oznaczonym także symbolem QF-368uv. Koło kierownicze charakteryzuje się ponaddwudziestopięciocentymetrową średnicą oraz ergonomicznym wyprofilowaniem, dzięki czemu dlonie układają się na niej w komfortowy sposób. Brak guminowego wykończenia powoduje, że po dłuższej grze spoczone dlonie mogą się ślizać, co wymusza silniejszy chwyt, a zarazem szybsze zmęczenie. Osiem przycisków pozwala na przypisanie wielu przydatnych funkcji, dzięki czemu oszczędza się czas na sieganie dlonią do klawiatury. Pedały mają dość duży skok, pozwalający na całkiem precyzyjne operowanie gazem i hamulcem, lecz zastosowane w nich sprężyny mogłyby być troszkę twardsze. Pod kołem kierownicy zamontowano dwie analogowe ma-

netki, które są swego rodzaju powielaniem pedałów gazu i hamulca, dzięki czemu nie trzeba korzystać z modułu układowego na podłodze. Mankamentem jest natomiast "twarczość" mechanizmu kolumny kierownicy, gdyż podczas kręcenia kołem daje się odczuć pozycję neutralną i to trochę przeszkadza podczas zabawy. Zamontowane dwa silniki powodują, że całość wibruje podczas gry, dodając smaczku rozrywce, choć efekt nie jest taki, jak w przypadku konstrukcji z technologią Force Feedback.

Jeśli macie do wydania dwieście kilkadziesiąt złotych i oferowane przez Rockfire RacingStar Vibra parametry zainteresowały was, to nie pozostało nic innego, jak zdecydować się na zakup.

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

# Drukarki z klasą

Urządzenie dla profesjonalistów  
Rozdzielcość do 2880 dpi  
System PhotoEnhance 4  
Najmniejsza kropka - 3 x 10<sup>-1</sup>  
Do 13 str./min  
Złącze Centronics, USB i RS 423  
Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

[EPSON® STYLUS™ COLOR 980]

Sprawdzi się w każdym biurze  
Rozdzielcość do 2880 dpi  
System PhotoEnhance 4  
Do 11,9 str./min  
Złącze Centronics i USB  
Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

[EPSON® STYLUS™ COLOR 880]

Drukarka dla wymagającego użytkownika  
Rozdzielcość do 2880 dpi  
System PhotoEnhance 4  
do 8 str./min  
Złącze Centronics i USB  
Dla Win 9x/2000, NT, Mac OS 8.1 i wyższe

[EPSON® STYLUS™ COLOR 680]

Wyjątkowo łatwa w obsłudze  
Rozdzielcość do 1440 dpi  
System PhotoEnhance 4  
Złącze USB  
Dla Win 9x/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

[EPSON® STYLUS™ COLOR 580]

Ekonomiczna i łatwa w obsłudze drukarka do użytku domowego  
System PhotoEnhance 4  
Złącze Centronics  
Dla Win 9x/2000, NT 4.0

[EPSON® STYLUS™ COLOR 480]

PC WORLD KOMPETITOR 1/2001

Wszystkie drukarki atramentowe EPSON® wykonane są w technologii EPSON Micro Piezo, dzięki której osiąga się najmniejszy rozmiar kropli - i najwyższą rozdzielcość. Każda z nich umożliwia stosowanie różnorodnych nośników (specjalnych papierów, folii, naklejek, prasowanek, itp.)

FOR EVER Sp. z o.o.  
Generalny dystrybutor EPSON na Polskę  
Biuro handlowe: ul. Franciszka Kawy 44,  
01-496 Warszawa  
[www.for-ever.com.pl](http://www.for-ever.com.pl)  
Infolinia handlowa 0800 208 935

EPSON®



zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
wpłacający .....		
na rachunek <b>SILVER SHARK SP. z o.o.</b> <b>BZ II O/WROCŁAW</b> <b>Nr 11201665-124908-130-3000</b>		
Dokładny adres .....		
stempel .....		
pobrano opłatę .....		

zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
wpłacający .....		
na rachunek <b>SILVER SHARK SP. z o.o.</b> <b>BZ II O/WROCŁAW</b> <b>Nr 11201665-124908-130-3000</b>		
Dokładny adres .....		
stempel .....		
pobrano opłatę .....		

zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
wpłacający .....		
na rachunek <b>SILVER SHARK SP. z o.o.</b> <b>BZ II O/WROCŁAW</b> <b>Nr 11201665-124908-130-3000</b>		
Dokładny adres .....		
stempel .....		
pobrano opłatę .....		

zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
zł ...	gr ...	groszy jak wyżej
wpłacający .....		
na rachunek <b>SILVER SHARK SP. z o.o.</b> <b>BZ II O/WROCŁAW</b> <b>Nr 11201665-124908-130-3000</b>		
Dokładny adres .....		
stempel .....		
pobrano opłatę .....		

# Konkurs Prenumeratorów rozstrzygnięty!



W rocznicowym numerze CD-Action ogłosiliśmy Konkurs dla Prenumeratorów pod hasłem Wygraj Rower. Żeby wziąć udział w konkursie, należało przesyłać dowód wpłaty za prenumeratę oraz zaproponować tytuł specjalnego CD, który mógłby być wydany z okazji 5 rocznicy istnienia naszego czasopisma.

W zabawie wzięło udział kilkaset osób. Dziękujemy za wszystkie nadawane propozycje tytułów. Wiele z nich nadaje się do publikacji i z pewnością wykorzystamy niejeden pomysł. Komisja redakcyjna musiała wyłowić jednak tylko jeden tytuł. Zwycięzcą został Robert Grochowski z Lublina, który zaproponował prosty i bardzo wdzięczny tytuł (a do tego po polsku, co nie było zbyt często spotykanym zjawiskiem w tym konkursie!): CD na piątkę!

Szczęśliwiec Robert jeździ już na swoim Wheelerze, a kiedy się zmęczy - odpoczywa z czasopismem CD-Action w ręce. I nie ma się czciwić: każdy chciałby mieć taki rower i czytać takie czasopismo!

## UWAGA NOWA PROMOCJA!

### Rok szkolny z **CD-ACTION** na rowerze!

Czy nie byłoby przyjemnie mieć pewność, że przez cały rok szkolny, jako pierwsza osoba w klasie, masz dostęp do nowych numerów CD-Action, czytasz o nowych grach i grasz tydzień wcześniej niż inni? A może masz daleko do szkoły i przydałby Ci się rower?

Jeżeli jesteś jeszcze uczniem, zrób kopię swojej legitymacji szkolnej, wpłać 156 zł za roczną prenumeratę CD-Action i razem z kopią dowodu wpłaty wyslij na adres naszej redakcji. Dodatkowo napisz, do czego byłby potrzebny Ci rower Wheeler. Najciekawsza odpowiedź (w formie opowiadania lub śmiesznej historii), po spełnieniu poprzednich warunków, to wygrany rower.



#### Co zrobić, aby wygrać rower:

1. wpłać 156 zł za roczną prenumeratę
2. zrób kopię dowodu wpłaty
3. zrób kopię swojej legitymacji szkolnej
4. wytnij kupon konkursowy i napisz na nim lub na dodatkowej kartce, dlaczego chcesz wygrać rower
5. zapakuj wszystko do koperty i z dopiskiem PROMOCJA wyslij na adres redakcji
6. czekaj do numeru październikowego CD-Action na informację, czy to właśnie Ty masz rower

Czekamy na odpowiedzi do 20 sierpnia!

#### Kupon promocyjny:

imię .....  
nazwisko .....  
dokładny adres .....

Do czego przydałby Ci się rower wygrany w tej promocii?

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dams są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do oglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis .....

# LISTY, czyli ACTION REDACTION

ACTION REDACTION  
SILVER SHARK  
CD - ACTION  
ul. DĘBOWOBRZEC 5/14  
64-667 WROCŁAW

Cześć. U nas już wrzesień, u was ciągle wakacje. Ale cóż, wszystko, co dobre, musi się skończyć (teraz rozumiemy, czemu nam niektórzy mówią, że się obaj kończymy - znaczy dobrzy jesteśmy?). Lecz póki co nie zamierzam was nadmiernie dołować przypominaniem tego faktu. Będzie, co będzie, a jest, co jest - aż jeszcze dni bez szkoły i nowa edycja AR do poczytania. Zawsze to jakaś pociecha. Chyba. Dobra, zapraszam do lektury AR, Action Maga na CD (polecam tylko tym, którzy mają się za ludzi myślących, nikomu innemu) oraz do odwiedzin naszego IRCowego kanalu #cdaction (w każdy piątek, w godz. 14-16 na bank będzie tam ktoś z redakcją). I lecim z koksem...

## Wy wszyscy jesteście...?

Chć rozwiać wasze (czytelników) marzenia, zbeszać was i westępować w proch i pył ziemi. Za co? Spójrz na siebie. Uch? Mina zredzia? Kim ty właściwie jesteś? Czego dokonalesz? Co zrobiłeś dla tego świata? Siedzisz sobie w swoim małym niewietrznym pokoju. Głowa, rzeźca jasna, w monitorze. Niewykluczone dwa kilo szkła przed oczami, bo oczy już nie te, co kiedyś. (...) Myślisz, że jesteś lepszy od innych. Siedzisz w Nacie, jesteś kropelką ludzkiej myśli w cybernetycznej infostradzie. Prrffff... Tak sobie tłumacz. Ludzie patrzą na ciebie jak na palantę. Ani z tobą pogadać, ani się z tobą pośmiać. Ale pocieszasz się, myśląc, iż nie rozumieją cię, bo są gorsi, nie znającalej głębi świata komputerów. Raz jeszcze pozwól, że prychniesz: pffff! W istocie jesteś żałosny! Twój przypuszczenie o rzekomej wyższości nad nieskomputeryzowaną gawędzią się zanudzące. Tak, przyjacielu. Wcale nie jesteś częścią cyberświata, nie stanowisz oczka w pałęczynie wszczęcia informacji. Ty masz coraz mniej wspólnego ze światem! To oni - ci inni, gorsi - tworzą ten świat, oni go kształtuje, oni czerpią z niego garściąm (...) Jesteś straszny w swojej głupoty, bo zamiast szukać ludzi tuż obok - odnajdujesz ich w Bolesławcu albo Australii. Myślisz, że jesteś niezwykle zabawny, towarzyski i uroczysty. Tak sobie tłumacz, brachu. W istocie jesteś wysoco aspoftyczny. Kontakt przez e-mail nie znaczy. Luff, wielkie mi co - dwa zdania sklecić i czekać na równie wyówną odpowiedź. A wyjdź na ulicę, zaczep dziewczynę i od pytania o godzinę przejdź do znajomości, do randki. Wejdź do sklepu i zamiast standarowego "dzień dobry, dwie cebule, jogurt, dziękuję, do widzenia", powiedz coś wiejskiej, zażartej, pogodę chocią pochwał. A co? Nie umiesz? Bo to głupie, mówisz? Nie, stary. To ty jesteś głupi!

odjazdowa grafika, 150 jednostek i struktur i to by było wszystko. OK. Gdyby nie to, że recenzja ta była sprzed 2 lat (o ile mnie pamięć nie myli). Przecież to jest oszuikiwanie ludzi, może te rzeczy były odkrywcze, ale dwa lata temu i nie ma potrzeby dawania starych recenzji jako opisu pełnych wersji. PS nie mam absolutnie żadnych wątpliwości do pełnych wersji, a tylko do sposobu ich opisu w cover cd. (...)

## B@RT alias vejita7

Następne problemy, z jakimi się spotkaliśmy, to forma dystrybucji. Chociaż jeszcze tak odległa, to jednak ważna. Gdybyśmy stworzyli dobry produkt, to kto go wyda? Jakie tego będą koszty?

Powieš tak: jeśli gra będzie naprawdę dobra, to chętnych do jej wydania nie braknie. A jeśli kiepska... Na razie zróbcie grę i "nie dzielcie skóry na żywym niedźwiedziu"! (...).

Wbrew temu, co mówią statystyki, iż działa o programowaniu większość czytelników omija, to jednak są tacy, co oddaliby wszystko za jeden porządku działa tego typu.

## Dexter & Team HARDsoft

Na pewno - ale nie jest ich aż tak wielu, żeby przekształcać CDA w poradnik branżowy. CDA to jednak pismo (m.in.) o grach, a nie o tym, jak się je tworzy.

## No-computer girl!

Tak, mówicie ciągle, że nie ma dziewczyn (ja nią nie jestem), które znajdują się na kompach, i w ogóle to poznanie takiej jest największym marzeniem. Ale zastanówcie się nad sensem własnych słów!, czy naprawdę - jak już poznacie taką dziewczynę i zacznecie się umawiać - to będziecie nawijać o kompach, grach i siebie całym dniem przed monitorem? Od niedawna mam dziewczynę, której tata ma sklep komputerowy, a dom załadowany jest tomami publikacji o programach. A ona wie tylko co nieco o Internecie (podstawy). Myślicie, że kiedykolwiek miałem ochotę z nią pogadać o kompach? Nawet mi to do głowy nie przyszło!!! A co żałuję, że ona mało o nich wie? Bynajmniej, nie obchodzą mnie to! Mam nadzieję, że ten list trafi do - chcieli - mając cząstki tych bezsensownych "dziecięcio-komputerowych" marzycieli.

## [namiary znane redakcji]

## PANOPTICUM!

Smg: w tym dziale AR będą zamieszczane listy, z których NAWET nie wypada się śmiać. Ich autorów trzeba by (chyba) podawać jakiejś terapii? Od razu mówię, że zamieszczanie listu w PANOPTICUM nie jest karą, ale nie jest też osiągnięciem, którym należy się chwalić. Wprost przeciwnie. Publikowane tu fragmenty listów "specjalnych" są po to, by pokazać, na jakie manowce intelektualne można czasem zabrącać... Dziś jeden list, ale za to długi i w ogółie... poczytajcie.

Na temat piractwa: kto jest winny takiej sytuacji w Polsce, jaką mamy - bezrobocie, przestępcość itd...? Ano ja was powiem. Na pewno nie piraci (...). Cały proces ubożenia społeczeństwa rozpoczęł się jeszcze podczas wojny. Hitlerowcy wymordowali większość Żydów. No dobra, ale co to ma wspólnego z piractwem? Czytajcie dalej, a się przekonacie, że wiele.

Na pewno wszyscy wiedzą, że za każdym wydarzeniem kryją się Żydzi, masoni i cykliści. (No i nie zapominajmy o filatelistach i pożeraczach małży - dop. Jedi. :)

Po zakończeniu wojny władzę przejął kościół katolicki. Brakowało mu "konkurencji" [Żydów? - Smg], więc zaczęły się panoszyć (księże) jak królowie.

Na przykład taki kard. Wyszyński w latach 50 to aż sobie zażyczył na kwaterę osobnego klasztoru, i to na parę lat... i komuniści mu go dali! Nawet strażę postawili, żeby mu się hołota nie wychylała... A on jeszcze narzeka, nie-wdzięcznik.

Sytuacja polityczna w kraju się zmieniała. Przyszedł upadek komunizmu i całe to robactwo wyszło na światło dzienne (nie to, że się ukrywali, ale nie mieli takiej władzy, jaką mają teraz).

Znaczy Żydzi? Czy księże? Czy też może Żydzi, którzy przebarbowali się na księży? Chyba nie pojmuje błyskotliwej głębi (w)ych wynurzeń...

Pewnym feralnym, wręcz katastrofalnym dniem okazał się ten, w którym władzę przejął AWS...

No pewnie, tak nam fajnie było za komuny - te całonocne imprezy pod mięsny, ach gdzie one... Tak bym znowu chciał zarabiać 20\$ miesięcznie i mieć 2 programy w TV, i cenzurę, i być w sojuszu z ZSRR, i kupować banany raz w roku, o ile akurat były. Ech... gdzie te czasy, no gdzie?! Wszystko przez AWS i resztę tych drani.

...a księże poczuli dobry interes i zaczęli wprowadzać swoją politykę w życie (AWS to przecież partia prokościelna). Efekty widzimy dzisiaj w wiadomościach z innych teleekspresów oraz na własnym podwórku. No dobrze, ale co to ma wspólnego z piractwem???

No właśnie?! Może W KONCU zaczniesz mówić na temat?!

Otoż podczas rządzenia AWS z "buźką" na czele partia ta spowodowała wzrost bezrobocia i biedotę.

Tadamm! W końcu jakże ZAS-KA-KU-JA-CA poointa! Tak... pamiętam, już byliśmy blisko wyprzedzenia USA pod względem dochodów (Polska była przecież 10 potęga przemysłu świata! W TV to mówił!), kiedy - cholera - obaliły komunizm i zaraz zaczęły się schody i bleda! Genialne!

Spadek standardów życia spowodował różnicę w stosunku do państw europejskich i ogólne zacofanie materialne Polaków.

Rozumiem, że wcześniej tego nie było? Pamietam te kolejki Amerykanów po polską wieżę, prosto na jakakolwiek pracę w PGR-ach, żeby te parę zł postać rodzinie w Arkansas...

W wyniku czego u nas gry i inne programy kosztują więcej niż w krajach zachodnich. (...)

Jakie przykłady? Ja uważam, że jest akurat na odwrót.

Dlatego ludzie kopią gry i programy, kradnąc w ten sposób soft i stając się złodziejami.

## XX [namiarów LITOŚCIOWIE nie podajemy]

Woow, a to Ameryka (wredna) odkrył. Zapominałeś dodać, że do kopiowania zachęcają Polaków Żydzi, będący księźmi, którzy wprawdzie zostali wymordowani w czasie wojny, ale perfidnie nie przeszli tego do wiadomości i - w ramach AWS - nadal sprzyjają Prawdziwym Polskim Patriotów na manowce, namawiając do piractwa. Reasumując: winni są wszyscy poza tymi, co kradną. Zalecam zimny kompres na czoło i jedzenie dużo ryb, bo fosfor pomoże wspomagać pracę mózgu. Na początek sugeruję 3 wieloryby dziennie. (Wiem, że wieloryb to nie ryba, a ssak, ale to ci... wiecie kto... zmusili mnie, bym tak napisał, bo chętnie ośmieszyłem...)

## Glupota do piachu!

Ostatnio, tzn. od nastu numerów, zamieszczane w AR listy, z których emanuje ewidentna głupota. (...) Nie ma miesiąca, w którym nie byłoby takiego listu. SKOŃCZ-MY Z TYM! Z głupotą trzeba walczyć! Przeciwstawiać się jej! [Zastanawiam się, ile głupich listów przychodzi do was miesięcznie, ale przypuszczam, że dużo.]

Sporo, fakt. I co ktoś ma jeszcze wątpliwości, dlaczego my tu świrujemy? :)

Ponieważ nie wszyscy wiedzą, jak walczyć z głupotą, podaję trzy sposoby: obśmianie ("twoje poglądy są bardzo głupie") - tutaj logiczna argumentacja: "hahaha!".

To najskuteczniejszy i zarazem najwolniejszy działający sposób. Wyśmianie ("ale jesteś głupi, hahaha!"). Najszybszy, ale może zaistnieć sytuacja, iż działania (w dobrej wierze) wyśmiewającego zostanie wzięte za przejaw zwykłego pospolitego chamsztwa (notabene, też naszej narodowej cechy). No i trzeci sposób - bicie czym popadnie, w co popadnie i patrzcie, czy równo puchrine. Najmniej skuteczna metoda.

Powoduje u "głupka" obrażenia fizyczne, które przez współwyznawców głupoty mogą stanowić podstawę do uznania go mężczyznkiem. Proszę o zastanowienie się nad treścią tego listu.

## Andrzej "Louis Cypher" Visentini

Często stosujemy dwie pierwsze metody, zaś w skrytości ducha marzy mi się czasem i trzecia, oj, jak się czasem marzy. :) Ale czy po lekturze takiego listu jak ten wyżej dzisiejsi mi się?

## Nauczyciele...

Mam uwagę odnośnie listu osobnika o wywie Zero [05/01]. Jak na moją czaszkę, to nauczycielki i uczeń są w błędzie. Najmniejszą jednostką informacji jest bit. Klastry są tylko najmniejszą jednostką, która przechowuje dane. Poza tym niech się chłopak tak nie martwi. W pierwszej klasie LO o profilu mat-infod jedziemy z tym samym shifitem. Do Painta & Worda doszedł DOS ze swym qmplem Nortonem.

## Tomasz Miształ

Moja przygoda z komputerami zaczęła się od monstrualnej czarnej skrzyni. Wzrostem wtedy sięgalem do otworu na monetę. Aby zobaczyć akcję rogrzywającą się na ekranie, musiałem, niczym egipski robotnik, przepchać krzesło przez cały salon. Później dotarło do mnie, że była to cudowna gra "INVADERS". Iąż po dzisiejszej dzień zostałem wierny mej pasji. Nie będę szczegółowo opisywał wszystkich szczebeli, po których możolnie się wspinalem w zdobywaniu wiedzy informatycznej (...) Wszystko się zmieniło, gdy w kiosku obok "Świata Młodych" ujrzałem pierwsze komputerowe pismo. Do dzisiaj "starzy" informatycy nazwę jego mogą wymówić dopiero po przeklinciu słiny - "BAJTEK". (...) Zawsze czytając od deski do deski, natrafiłem na koncu na rozdział opisujący nudne (dla mnie) programowanie. (...) Pewnej mroźnej nocy, przy wtórce grzmotów i juku wicheru w kominku wkłepałem kilka linijek programu i... stało się: on ożył!!! Wykonala dokładnie, co chciałem, by moi sługę! Calkowicie nad nim zapanowałem. Nie wiem, czym znaczy to uczucie. Ja, mały, chudy okularzki miałem nad kimś właściwie. Byłem bogiem. Dobra, przestanę się podniecać. (...) Przewinimy trochę taśmę ze wspomniami i spokojmy się ze mną na studiach podyplomowych dla nauczycieli. Zaczynamy od tego, że wszyscy słuchacze nie mieli kontaktu lub mieli wiedzę szczałkową o komputerach. W tym miejscu chciałbym przeprosić wszystkich nauczycieli na studiach podyplomowych. WYBACZ-CIE. Byli tam nauczyciele wszystkich profesji - polonistki, muzycy, wuefiści, plastycy itp. itd. - wszyscy walczący o dodatkowy papierek. Na większość zajęć - nie tylko z DOS-a - zadawali sobie pytanie: PO CO NAM TO??!! Miążtyle było było uczniami. Obiecałem sobie, że moim uczniom będą najlepsi, przeleżały na nich całą swoją wiedzę i doświadczenie. Tak też się stało. Już od trzech lat ucze informatyki (a może dopiero od trzech?). I wszysko skończyły się HAPPY ENDEM, gdyby nie reforma szkolnictwa. Jestem administratorem sieci komputerowej, borykam się ze sprzętem. W pracy nie mogę napić się nawet kawy - bo przez cały czas jestem obiegany przez maniaków QUAKE'a (rulez!) lub INTERNAUTÓW. W międzyczasie przyjąłem się do Urzędu - także państwowego. Administruję 4 godziny tygodniowo (!!!), a wypłata mam... TAKĄ SAMĄ jak na stanowisku nauczyciela. A co za wygoda. Cisza, spokój, aromatyczna kawa... (Tak, tak, pan Krysiu, już kończę!!!). I co mi się wydaje, że uczniowie znów utracą nauczyciela, który potrafi wskazać procesor na płytcie głównej.

Otoż to. Scenowcy to maniacy (w najlepszym tego znaczeniu!) kompów i robią to dla przyjemności, nie dla kas... I za to są godni szacunku.

Kolejna sprawa to Action Mag. Tu, zapewne jak większość czytelników, w tym również ja, zaapeluję o zwiększenie ilości miejsca na ten kącik. Szczere mówiąc, gdy mnie już nie ciągną, kupuję CDA głównie dla tego zina. Powódów, dla których to robię, mogliby wymienić rąsle i uwierzyć mi Smg - dzięki Qnioni starym czytelnicy - ja (w końcu 21 w plecy!) - nadal kupuję (i będą dopóki AM będzie) CDA właśnie dla AM, a znam naprawdę sporo takich przypadków... Właśnie, co do Action Maga, to takie moje prywatne zdanie, człowiekowi, nie uwierzyć, jak pisanie rajecje :). Spędź nad czymś kawałek czasu, a potem oglądaj wyniki swojej pracy na łamach maga - to mobilizuje do dalszej "pracy". Jednocześnie takie pisanie podnosi niesamowicie styl, ortografię itp. Dlatego tak sobie cenię tego zina.

## cobretti

Zanim trafitem do CDA, przez parę lat robiłem (z kumplami) ziną poświęconego scenie, więc za dobrze wiem, jak to jest :). Człowiek zarywa noce, za co nie miał ani grosza (a nawet jeszcze dopłacał, bo maga się

## Pasibrzuch

No i po tym optymistycznym wstępnie przechodzimy do dalszej części listów.

## Co za losie!!!

Nie mogę was zrozumieć... Dajecie pełne wersje gier (to akurat OK!!!), ale piszcie o niej bzdury, np. 01/2001 Total Annihilation - piszcie, że wszystko ładnie,

początku wysyłało), i sprawiało mu to ogromną przyjemność...

### Inaczej o piractwie

Przyznam szczerze, iż ostatnio lekturę pisma zaczynam od AR. Humor, mimo mego zaawansowanego wieku (w porównaniu z innymi czytelnikami) 35 lat, jak najbardziej mi odpowiada. Może to dlatego, że mężczyźni podobno nigdy nie dorastają. Ale nie o tym chcę piąć. Piractwo. Ciekawa sprawa, wiele interesujących wypowiedzi. Ale ogólnie w dwóch skrajnych zakresach. Z jednej strony, całkowite potępienie (...), zaś z drugiej postawa typu, będącym piratem, bo nie dam zarobić temu bogaczowi. (...) Pomijana w tym wszystkim jest sprawa środka, o którym nikt nie mówi, bo albo nie chce, albo jest to temat troszka wstydliwy. (...) Wyobraźcie sobie statystyczne polskie małżeństwo. Dwoje dorosłych i dwoje dzieci, mieszkają w bloku. Średni dochód miesięczny to około 2200 zł (...). Na mieszkanie i stafe opłaty wydają średnio około 800 zł. Dzieci jedno chodzą do szkoły, drugie do przedszkola, czylś średnio 150 zł z kieszeni (wiem, co piszę, sam mam trójkę). Zatem zostaje 1250 zł na pozostałe wydatki - śmieszne, ale prawdziwe do bólu. Jeśli teraz założymy, że ta rodzina ma komputer (kupili w lepszych czasach), to moje pytanie jest takie - jaka jest szansa, że wydadzą ze swojego skąpego budżetu 100-150 zł na legalny program.

To już zależy od tych ludzi. Tzn., jak bardzo chcą być uczciwymi? Na ile wyceniają swój honor? (Zwykle jest on wart "cena legalna minus cena piracka" - za taką kwotę ludzie rezygnują z bycia uczciwymi. Nisko się cenią...)

Ludzie, takie są realia tego kraju, że społeczeństwo nie ma kasy. (...) Syn bardzo mnie prosił o Diablo, ale to kosztuje 159 zł, których nie mam. I mama daje mu dwie dychy, a syn idzie na gieldę.

A przy jakiejś innej okazji mówi mu, że należy żyć uczciwie i zgodnie z prawem boskim i ludzkim? Hm.

Dlatego też nie można stawiać wszystkiego na skraju. Piractwo jest pewną formą patologii społecznej i nie wypełnimy go tylko górnolotnymi hasłami i panem policjantem. (...) Przyznam szczerze, że sam mimo nie najgorszych, dochodów często nie kupuję dzieciom gier (...), bo jest to, moim zdaniem, zbytniwy wydatek.

Pomiędzy niekupowaniem gier a kupowaniem - ale pirackich wersji - jest jednak przepaść...

No, ostatnio córa plakata, to wybiłem się na cudną Larę. Ale rozumiem osoby uwielbiające grę dużo i nowości. Tylko skąd pieniążki i dla czego tak dużo. (...) PS Trzymajcie tak dalej, a będę kupował to pismo przez lata. Nawet jak dzieci mi podrosną.

Piotr Niewczas

Powtarzamy już wiele razy: gry nie są artykułami pierwszej potrzeby. Bez nich można żyć. Prywatnie nie potępiam specjalnie ludzi, którzy - np. - ukradną ze sklepu bochenek chleba, bo są NAPRAWDĘ głodni i NAPRAWDĘ nie mają kasy. Ale nie mogę usprawiedliwić ludzi, którzy kradną dla zaspokojenia swych ZACHCIAŃEK. Dlatego nie mogę przyjąć do wiadomości argumentu, że jak kasy mało, a gier dużo, to trzeba kupować piraty. Trzeba albo więcej zarabiać (tego nikt nie zabrania...), albo kupować tyle, na ile dana osobą aktualnie stać, i już. Life is brutal! Niestety.

### Komercja?

Komercja - a więc zarzuca się wam, że nagle staliście się komercyjni. To dzięki wam wspaniałe gazety zostały wykluczone z rynku (...o chamy!!!) i od momentu dominacji waszej gazety nad innymi wszas straciła klimat itp. Uważam, że powodem straty co do liczby czytelników różnych gazet (co doprowadziło je do ruin) są sami czytelnicy. To oni decydują, co kupują. Co do strony klimatu, powiem to, że wy, jak i każda inną gazetą rozwijacie się. Możecie zmieniać styl pisma itp., a jeśli czytelnikowi się nie podoba to, co czyta, to niech po prostu nie kupuje gazety (jak widać większość się podoba).

T. Guta

Tak trochę "z innej beczki". CDA oraz inne tytuły z branży NIE SĄ gazetami. To (czaso)pisma. Gazeta z definicji ukazuje się CZĘŚCIĘ niż raz na tydzień...

**O AR, nastrojach i w ogóle :**  
(...) Chciałbym pochwalić AR - kiedy czytam dział korespondencji w pewnej innej gazecie, gdzie 90% to pochwały wyssane z palca, to blogosławie was za dobrą listów w CDA. Jakie są, takie są - raz gorsze, a raz lepsze. Raz wesołe (te ostatnio niestety rzadziej), a raz przykro, ale mają jedną wielką zaletę - są prawdziwe, a ich autorzy nie muszą wchodzić redaktorom bez wazeliny (jak to teraz ja czynię ;)), żeby znaleźć się na łamach:

Bryant

Przedtem skisnę, nim zacznę wymyślać listy do tej rubryki. Są, jakie są - ale jedno jest pewne: są AUTENTYCZNE. Jak chcecie ukazać "nasze nastroje" (...), to zarzucamy, chłopaki, Sejsmograf's Corner i po kłopocie (a przy okazji będzie konkurencja dla kobietek, heh...). W AR powinny (tak-mi-się-tylko-wydać) być przede wszystkim ciekawe. Listy, które w pewien sposób odbiegają od przeciętności i jednocześnie nie są bezmyślną krytyką itp. A potem walimy statyki, jakie to ludzka rzeczy piszą. To dopiero pomysł, co (niech on ja przejmę AR... ;)) Yeah, reagować. O uświadadamianie, w nieszczególnoscią pogłówów, prosimy w dziale Resocializacja's Corner (spokojnie, ja się dopiero rozgrzewam...). Tu, to będzie - proszę kolegów - rzeźnia's Corner... to też brzmi nieźle, hm... ;)) - umieszczenie list w tym imadle i jazda z wszystkim, co na wątrobę (i okolicach) leży - jesteśmy ludźmi, zrozumieć! Myślę, że rzeczywiście nie boli, ale jeśli delikwent znajdzie swój list wśród takich brudów, to go (powiedzmy) umotywuje... z drugiej strony, listy, takie jak MOTYLKA czy kolegi z technikiem, to powiew świeżości. Końcowe zrzędzenie - duzo przychodzi korespondencji od ludzi w wieku 30+/duzo, drukujecie tych "starszych" (żeby nie było niejasności - nie chcę nadszarpnąć autorytetów i całej reszty zalet dla starszych przeznaczonych...).

ronin

Z miasta, które stynie z liczby domów publicznych na jednego mieszkańców w całej Europie, a nawet (!) w Polsce. :)

Jak widzisz, NIEKTÓRE sugestie stały się ciałem...

Od jakiegoś czasu (dość długiego) zarzuca się wam, że odpowiadacie inaczej niż kiedyś... Nie do końca się z tym zgadzam, ale jeśli uogólnić to właśnie tak jest. Dlaczego? Myślę, że nie ma to wiele wspólnego ze wzrostem nakładu, a raczej ze zmieniającą się rolą AR. Zdziwieni? Mały przykład: w których z pierwszych numerów (...) mojego kolega wysłał list z zapytaniem o tipsy do Dooma (wspomina się gra :) i jaka odpowiedź? (Takiej teraz nie uświadczysz.) Dostał wszystkie najpopularniejsze i został odesłany do działu z tipsami (który chyba wtedy dopiero powstawał). Jednym słowem, AR pełnił i chyba nadal pełni, choć nie w takim stopniu, rolę drogowskazu (drogo?) i jest jak "sejsmograf - rejestruje (...) nastroje". :)) To prawda, nie miewam nagłych napadów śmiechu i głupawek, kiedy czytam AR (raczej uśmiecham się zadowolenia, który utrzymuje się do 2 godzin po zakończeniu lektury... gazety ma się rozmieć, bo niestety szkolna nie nastraja optymistycznie. Ile to ja wysłuchalem smutnych opinii o "Ludziach bezdomnych" Zeromskiego, aż się cieszę, że nie mam ich w programie. :)) (...)

Gilmour

Prawdę jest, że AR ewoluje przez te lata. Ewolucja zaś ma to do siebie, że widać ją nie na co dzień, a dopiero gdy spojrzyz odpowiednio głęboko w przeszłość. Stąd ci, co narzekają, że w '97 AR było inne, są jak ci, co chcieli, żebym w Europie nadal żyleły mamuty. Było, minęło, nie wróci. Może i szkoda, ale to se ne vratí.

### Faceci ogólnie rulez :

(...) Listy od dziewczyn i te dotyczące dziewczyn. Można zauważać coś bardzo ciekawego. Po pierwsze, wasze czytelniczki za wszelką cenę chcą dołączyć do mężczyzn (zabrzmiło poważnie ;)), jeśli chodzi o obsługę komputera. Przecież to bzdura! Nie twierdzę, jakoby dziewczyny nadawały się tylko do gotowania i rodzenia dzieci, ale gdyby popatrzyć na historię komputerów i w ogóle nauk ścisłych to - poza nielicznymi wyjątkami - prym zawsze wiedli mężczyźni. Ale przecież dziewczyny mają inne cechy, których mężczyźni nie mają. Dlatego chyba tylko kobiety w konflikcie z kompem. Wreszcie przeciwnie: wykazały masę

tom. Oczywiście sam chętnie poznalbym kobietę, która potrafi więcej ode mnie, ale takie przypadki zdarzają się niezwykle rzadko, prawda?

Częściej niż myślisz! [Czyli w sumie jednak dość rzadko. :)]

Z drugiej strony, faceci na każdym kroku starają się podkreślić swoją wyższość (znowu kompleksy?). Moim zdaniem, to bardzo fajnie, że dziewczyny interesują się komputerami - jest to kolejny temat do porozmawiania z nimi. Poza tym wyobraźcie sobie jakolikwe kanal na IRC-u czy chatroomie bez przedstawicieli płci pięknej? Ja nie bardzo potrafię... Faceci!!! Trochę dystansu dla własnej osoby. Osiobiście nie przejmowalbym się tym, że jaką panna mówi, ile to jest w stanie skoczyć w Deluxe Ski Jumping, podczas gdy ja zajmuje się właśnie programowaniem w VC++ (chyba że pobiła mój rekord ;)).

Hehm, poczytaj listy pań w tym numerze i zobaczymy, czy nadal będziesz się czuł tak pewnie...

Nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę, że jesteście autorytetem dla wielu młodych ludzi. Chyba powinięście to wykorzystać - często już to robicie - np. naklinając ludzi, których głównym zajęciem jest katowanie dżopa, do lektury, i to ambitnej. Poza tym poświęcenie dużo miejsca na artykuły inne niż recenzje gier - to bardzo dobrze. (Bo dla dzisiejszej młodzieży poza 15" monitora, 101 klawiszami klawiatury, modną komórką i pokemonyami > nie istnieje inny interesującego.) (...) Dzięki temu ludzie uczą się czegoś więcej niż schematów: 1. kupno gry za 10 zł, 2. instalacja, 3. zakup słownika rosyjsko-polskiego, 4. 2 tygodnie sileczenia nad klawiaturą, 5. deinstalacja gry. (...) Górniarze po prostu nie rozumieją, po co mają kupować oryginał za 100 zł i więcej, podczas gdy na giełdzie gry stoją po 20 zł. Do pewnych rzeczy trzeba dorosnąć, i tyle... PS I co to ma znaczyć, że strony w domenie prv.pl są robione przez amatorów?!? ;)

Gekon

Masz coś do amatorów? Bo my nie... :)

### Women's Corner

Studiuję telekomunikację i jestem jedną z dziewczyn na roku. Nie znam się tak dobrze na komputerach jak wielu innych ludzi, których znam. Jednak nie uważam się za kompletnego laika. Znam dokładnie działanie pętli, potrafię utworzyć listę dwu- i jednokierunkową, wiem, co to jest dziedziczenie klas, na czym polega sortowanie za pomocą stosu i wiele innych rzeczy z języka C++. (...) Jednak gdy czegoś nie wiem, a komputer nie rozumie, o co mi chodzi, lubię poprosić jakiegoś mężczyznę o pomoc, który naprawiając coś, co "samo się stało", nie będzie wyzywał mnie od lamerów. Chłopak! Pomagać trzeba umieć, gdybyście nie mieli podbudowywać co chwilę swojej męskiej psychiki, przebywanie z wami stałoby się przyjemniejsze, a kto wie, może częściej coś by "sam się" psuło i trzeba by było coś naprawić... (...) Uważam, że prośby o nieumieszczenie listów od dziewczyn w osobnej rubryce są co najmniej... bez sensu. Różne "wielce oświecone feministki" pewnie mnie przeklą za to, co powiem (ale co mi tam). Nie chcę być traktowana jak faceci, chcę, by otwierano mi drzwi, ustępowano miejsca, NIE przeklinano w mojej obecności (nie cierpię tego, taki facet od razu spada do listy zatytułowanej "Looser!!"). Jestem kobietą, taką mniej Pan Bóg stworzył i dobrze mi z tym. Jako kobieta nie jestem ani lepsza, ani gorsza od mężczyzn, wiem, że niczego nie muszę udowadniać, bo jestem sobą. Uwieliadam czytać fantastykę (Ursula le Guin & Terry Pratchett rulez!), słuchać Metalliki, i grać w RPG-i. Faceci piszą "skąd wytrzeszczę takie babki", mające takie zainteresowania". Mówię wam, istnieją takie dziewczyny i to nie tylko w bajkach. Wystarczy tylko wystawić nos spoza ram monitora, przetrzeć przekrwione oczy i... spojrzeć. Moglibyście nawet poderwać taką, tylko że to nie one powinny być podobne do was, ale wy do nich (BTW - wiele facetów nie czyta w ogóle książek, a szkoda).

Marki ze Świnoujścia

Mam brata, który może nie zawsze był dla mnie świętym, ale nigdy nie poniżał mnie, dając co bylam (podkreślam: byłam!) absolutnie ciemna w kontaktach z kompem. Wreszcie przeciwnie: wykazały masę

cierpliwości, żeby "nauczyć" mnie obsługi kompa od podstaw. Może nawet niedługo zacznę lubić gry, w których z nim gram, bo jak na razie to on tylko próbuję mnie do nich przekonać. Są to gry, takie jak Quake czy Unreal. Podobno jestem w nich nawet dobry. Mój bracholek wcale nie mówił tego z niechęcią, tylko bardzo zycielskim tonem. I co jeszcze, on ma 16 lat i wcale nie jest idealnym i tolerancynym człowiekiem. (Bardzo proszę o wydrukiwanie dwóch ostatnich zdania! Zresztą nie tylko.) A jeśli chodzi o Girls' Corner, moim zdaniem, NA PEWNO NIE JEST TO DYSKRIMINACJA. Wreszcie przeciwnie. Okazujecie nam szacunek, nie chcąc mieszać naszych list z bagażami świata, którymi są NIEKTÓRZY (bo nie wszyscy, a nawet mniejszość) autorzy listów umieszcanych w AR. Teraz coś bardziej do dziewczyn: to, coż ktoś będzie was traktował z wyższością w sprawach gier i komputerów, nie zależy od tego, co ma pomiędzy nogami. (...) Nie zrażajcie się i szukajcie normalnych. To wymaga duzo cierpliwości, ale jak się już znajdzie, to jest super.

Chocolate

Nie ukrywam, że listy od niektórych dziewczyn są banalne, że ciągle piszą tylko, co to one nie potrafią zrobić na kompie itp. Ale czemu ten facet (vvv z 05/01) nie czepia się banaliów wygłaszańskich przez przedstawicieli jego płci? (...) Aby nie denerwować "vvv", nie będę pisać, (...) że pracuję w firmie komputerowej i robię "dużo rzeczy" - szczególnie stron WWW i... po-dyplomowo grafikę komputerową. (...) Ciekawe, czy "vvv" może się pochwalić jakimiś, choćby małymi, osiągnięciami (...) To, co napisał, wynika z jego urażonej dumy. (...) Pamiętajcie: "it's nice to be important, but it's very important to be nice!" :).

Nellis Eketorp, druidka z Aldris

### CDA vs Zachód :

Mam jeszcze informacje dla tych, którzy narzekają na cenę CDA. Jeżeli uważacie, że 18,50 zł to duzo za obserwacyjne pismo wraz z dwoma/trzema CD-ROM-ami, w tym jedną (albo i więcej) pełną wersją gry, to powinięście spojrzeć na zagraniczne czasopisma komputerowe. Dostajemy takie od mojej kuzynki z Kanady. Kosztuje \$7.99 (tak, prawie osiem dolców USA), ma 129 stron, jeden cedek kilkoma demami. I co najciekawsze - reklamy zajmują 66. Pełny Stronic, nie licząc już tych mniejszych (np. na 1/3 kartki), jak i ofert sprzedawy kompów. I co powiecie teraz na taką relację "jakości" gazety do jej ceny?? Czy CDA jest takie drogie???

Leon

Zaczęto się od przyjazdu Finów na wymianę (...) - jeden z nich miał przy sobie trochę tamtejszych gazet komputerowych, które mi pokazał, i z rozmowy z nim wynikało, iż najlepsze fińskie pismo o grach to (...) 160 stron na papierze, który przypomina ten z Brutto, jeden kompakt bez pudelka, żadnych pełnych wersji, nie było też (na CD) żadnych kącików tematycznych. Finowie nie mogli uwierzyć, że dalsze pełne Unrealna, poza tym w ich pismie było o wiele więcej reklam (nie chce mi się liczyć w procentach, ale jedna z nich zajmowała CZTERY kartki, czyli 8 stron, i była dokładnie na środku gazety). Poza tym w przeliczeniu na ich walutę gazeta kosztowała 22 zł. Na sprzęt poświęcone były tam A2 2 (!!!) strony, za to testy kart graficznych były, lagodnie mówiąc, zdawkowe (bo jak można szczegółowo opisać 8 kart na 2 stronach??). Dlatego właściwie proszę was o jedno, nie bądźcie pro-rządowymi i nie przystosujcie się do norm Unii Europejskiej...

Bolo

A niektórych ciągle nam radzą: "bierzcie przykład z zadowolonych pism, bądźcie tacy jak oni". Pewnie, że czasem można się od nich wiele nauczyć. Ale czasem nie warto, jak widać.

### Uczta się języków!

Napisaliśmy ten list, bo już nie mamy sił walczyć z głupotą dominującą w naszej ojczyźnie :P(L). Ostania nas to, że bardzo dużo osób, uważających się za speców w dziedzinie obsługi bliszaka (komputera - jakby ktoś był wyżej wymieniony), nie potrafi prawnie wymówić prostych angielskich nazw: softwa-

re, hardware. Podamy przykład. Paru kolegów, którzy mają compa od ponad roku, wymieniają zagraniczne nazwy po polsku. Najczęściej używane nazwy (czytajcie tak, jak jest napisane): G force, soldier of fortune, hallaif, sawage, heroes trzy, unreal toournament. Ciekawe, co by zrobili, gdybyśmy im nie powiedzieli, jak wymawia się Quake:) (...) Ludzie!!! Żyjemy w XXI wieku, mamy wejść do Unii, a nie potrafimy nawet wyjaśnić 'help' (...).

Elmo & Mungo

### Dwa razy po krzyżu :

1. Konkurs na sobowtóra postaci z gry. Dzwyczyny!!! Litości!!! Zaglądam tam i co widzę? Larę Croft, Larę Croft, Larę Croft i ewentualnie kogoś innego! Nie chodzi o to, że nie lubię Lary, ale (AUTOCENZURA) MI SIĘ CHCE, GDY WIDZĘ W TYM DZIAŁE CIĄGLE LARE! Trochę oryginalności, blagam...

2. Gambler - a ścisłe zawieszenie przez niego działalności. LUDZIE!!! Przestańcie z tym wyjeżdżajcie do CDA!!! Gambler się skochył, więc musisz napisać o tym do następujących pism: (...) oraz Poradnik Domowy, Niedziela i Kaczor Donald! I też oskarżajcie ich o "obrzydliwe i podstępne odebranie czytelników Gamblera"!

3. A to tak dla zmyłki :)

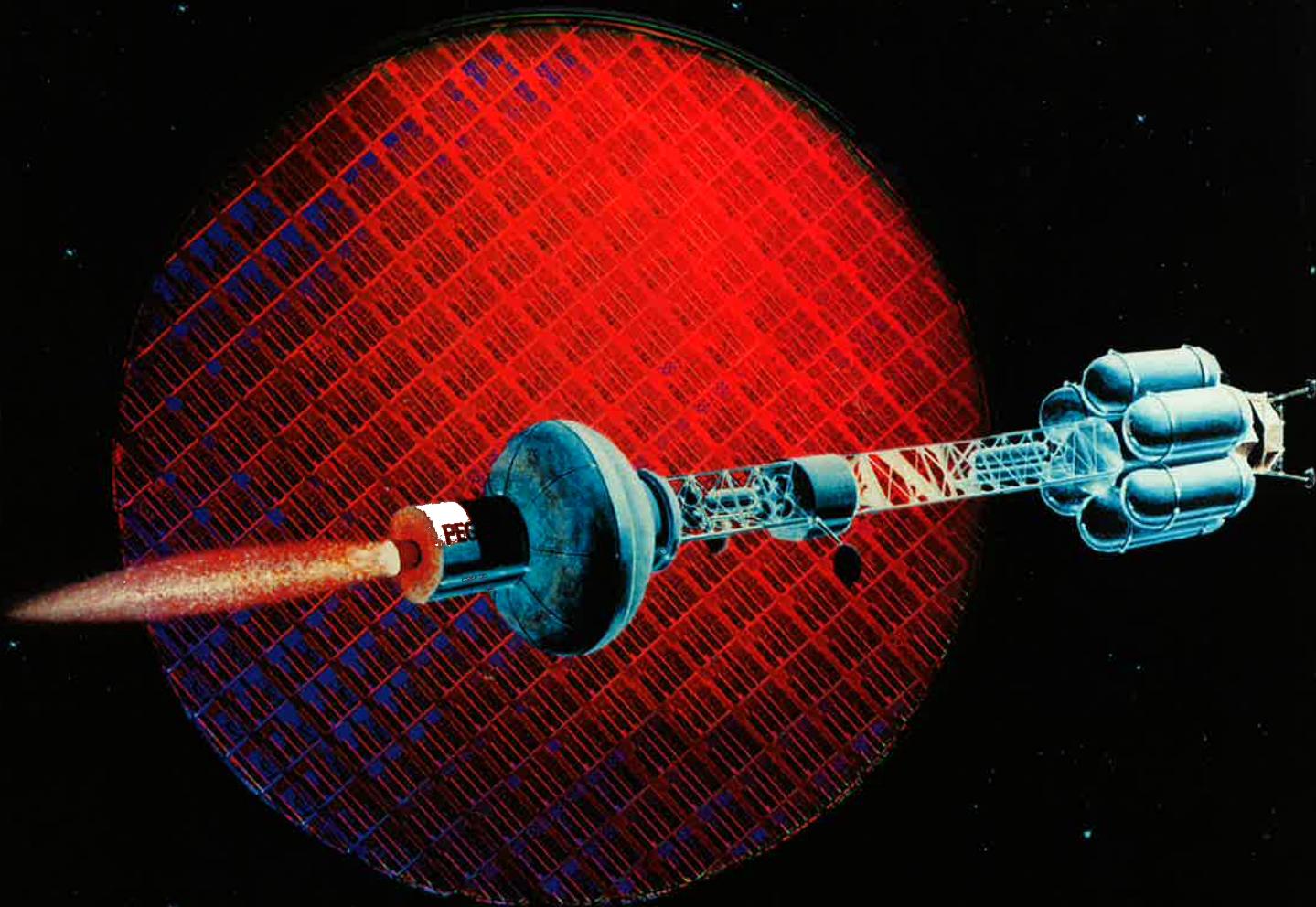
Darth Cow z Archiwum X

### Zycie, życie jest... grą

Smuggler! Wiem, że rzadko słyszy się takie słowa, ale miałoś rację. Kiedy? Gdy powrótwałeś życie do gry komputerowej. Kurde! Nie można sejwować, wpisywać



# Jutro zaczyna się dziś...



**Dla wszystkich wymagających użytkowników komputerów PC  
procesory AMD są w pełni satysfakcjonującym rozwiązaniem.**

#### Dla kogo AMD Duron™ ?



- Zaprojektowany specjalnie dla tych, którzy surfują po Internecie, projektują strony www, pracują na programach edukacyjnych, rozrywkowych lub pakietach typu „business”.
- Doskonała wydajność, którą doceni każdy prawdziwy wielbiciel gier 3D.
- Magistrala systemowa 200 MHz, 192 KB zintegrowanej pamięci i multimedialna technologia 3Dnow™ spełnią potrzeby użytkowników domowych i biznesowych, bez nadwyróżnienia ich budżetów.
- Większa pamięć cache w połączeniu z zaawansowaną architekturą zapewnia swiętną wydajność nawet bardzo złożonym aplikacjom.

#### Dlaczego AMD Athlon™ ?



- Przystosowany do aplikacji wymagających dużej mocy i wysokiej przepustowości (rewolucyjna magistrala 266 MHz, 384 KB zintegrowanej pamięci).
- Renderowanie obrazu 3D, przetwarzanie grafiki dwuwymiarowej, czy kompresja audio to dziedziny, w których Athlon spisuje się najlepiej.
- Także w zastosowaniach biurowych ATHLON 1.33GHz nie daje szans najszybszym (1.7 GHz) produktom konkurencji - wydajność lepsza o 14%.
- Athlon przy dużo mniejszym zegarze procesora wyraźnie dominuje nad konkurencją.

Porównanie wydajności układów [http://wwwCHIP.pl/online/2001-06\\_056\\_001999\\_0010.htm](http://wwwCHIP.pl/online/2001-06_056_001999_0010.htm)

AMD Duron 850 / 900 / 950 MHz

AMD Athlon 1 / 1.13 / 1.2 / 1.33 / 1.4 GHz

